ATARI magazin

3 Mai/Juni '95 5. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





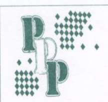
Bericht CompuServe

* NEU * NEU *
WASEO Labouratorium

Neue Serie: **Spiele programmieren Teil 1**

News für den Atari
Battleships
Food Fight
Zybex
Lode Runner
Tips & Tricks
Zinseszins
Textfensterpositionen
Workshops
Basic-Kurs
Programmiersprachen
Quick: Quicksort
Grafinoptikum - Symmetriker

Lehrreich: Programmiertechnik 5+6



Die Verkaufsrenner des Jahres 1993

Unterhaltsam - Aufregend - Spannend

DTP Dektop ATARI

Das wohl beste und umfangreichste DTP-Programm in deutscher Sprache - fast alles ist möglich !!! Wir haben im ATARI magazin ausführlich über dieses Super-Programm berichtet.

Best.-Nr- AT 249 DM 49,-

The Final Battle

The Final Battle ist ein gutes Strategiespiel für zwei Personen. In diesem Spiel werden Sie beweisen müssen, ob Sie sich auf jede Situation einstellen können.

Best.-Nr- AT 271 nur DM 19,-

Schreckenstein - Cavelord

Oldies - aber gefragt wie nie zuvor !!!

Cavelord ist für einen Spieler ausgelegt. Man segelt mit seiner Figur durch die teils recht engen Höhlen auf der Suche nach der Krone. Ein farbenprächtiges und spannendes Spiel.

Schreckenstein ist für zwei Spieler ausgelegt. Es ist ein überaus schnelles Spiel und bietet einen gesplitteten Bildschirm.

Beide Oldies sind jetzt bereits schon Klassiker. Also nicht versäumen.

Cavelord: Best.-Nr. AT 269 DM 24,- Schreckenstein: Best.-Nr. AT 270 DM 24,-

WASEO Triology

Drei tolle Anwenderprogramme!!!

1) Der Geburtstagskalenderdrucker

Mit diesem Programm können Sie nicht nur einen Kalender erstellen und ausdrucken, sondern Sie können darin gleich die Namen der Geburtstagskinder eintragen.

2) Lettermaster

Stellen Sie 3D-Zeichen einmal in einer anderen Perspektive dar. Die ungewöhnlichsten Effekte können erzielt werden.

3) Der Kurzbriefdrucker

Erstellen Sie Ihren eigenen Kurzbrief. Das Programm ist leicht zu bedienen und bietet jeden Komfort.

Best.-Nr. AT 277 DM 24,-

ENRICO 1

Ein Jump and Run Suchspiel mit 10 Level. Jedes Level besteht aus 13 spannenden Bildschirmseiten und einigen aufregenden Extraleveln. Wem dies immer noch nicht ausreicht, kann mit dem Editor eigene Levels erstellen.

Best.-Nr. AT 255 DM 26,90

ENRICO 2

Freunde von Enrico sollten sich auf jedenfall auch den zweiten Teil zulegen. Erneut müssen Sie sich durch schwierige Levels kämpfen, um endlich die richtigen Kreuze einzusammeln. Jede Menge feindliche Monster müssen aus dem Weg geräumt werden, um an das Ziel zu kommen.

Best.-Nr. AT 247 DM 24,90

Versäumen Sie keinen dieser Verkaufsrenner des Jahres 1993 !

Sollten Sie noch nicht alle Programme haben, greifen Sie gleich zu !

Benutzen Sie einfach die beigelegte Bestellkarte

Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten

Lieber Atari Freund,

heute erhalten sie wieder das neueste ATARI magazin. Wir haben wieder alle Kräfte, die noch auf dem Atari-Bereich vorhanden sind, gebündelt und herausgekommen ist die 23. Ausgabe.

Auch dieses AM ist wieder eine schicksalhafte Ausgabe, denn wie jedes halbe Jahr müssen wir wieder die Verlängerungen durchführen.

Wichtig: Verlängerung 2/95

In der letzten Ausgabe haben Sie einige Vorschläge von Andreas über zukünftige Lösungen für das ATARI magazin lesen können.

Fast alle User, auch wir, sind der Meinung, daß die gedruckte Form für das AM die beste Art der Kommunikation ist.

Damit wir diese Form aber beibehalten können, und unsere Druckerei den Auftrag wegen zu geringer Auflage nicht ablehnt, möchte ich einen wichtigen Appell an alle richten:

Alle User sollten (müssen) für das nächste Halbjahr verlängern !!!

Wir können uns diesmal nicht, die sonst üblichen Aussteiger, erlauben. Mitten im Jahr hätten wir keine Möglichkeiten sinnvoll darauf zu reagieren. Wir sind für das Jahr 1995 voll und ganz auf die Atari's eingestellt. Zuviele Aussteiger würden wir daher jetzt finanziell nicht ausgleichen können.

Auch wenn sich mancher User nicht mehr ganz so intensiv seinem Atari widmet, bitte ich auch diese, im Namen von uns und allen restlichen Atari - Usern, unsere Gemeinschaft nicht zu verlassen.

Achtung: Seite 16 lesen !!!

Daher solltеn Sie jetzt alle gleich den schon bekannten Umschlag öffnen, durchlesen, ausfüllen und die Verlängerungen an uns zurückzuschicken.

Ich möchte mich jetzt schon vorab für Ihre Treue bedanken und wünsche Ihnen viel Freude am neuen ATARI magazin und verbleibe bis zur nächsten **gedruckten Ausgabe**

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Werner Rätz

P.S.: Termin **9. Mai** für die Verlängerung nicht vergessen

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 1. Juni

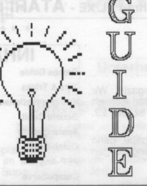
Beachten Sie bitte die Seiten

15 (Sparangebote)

41 (Raus-Raus-Aktion)

48 (Syzygy + PD-MAGazin)





GUIDE

An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Leute, diesmal habe ich aus meiner riesigen Trickkiste ein paar Freezeradressen ausgegraben!

Sascha Röber

Airball

$C204 Leben

$DF Energie

$3F55 $EA,$EA unsterblich

Airstrike II

$0665 Leben Spieler 1

$0666 Leben Spieler 2

Airwolf

$06FF Leben

Atomix

$A92A $99

Feud

$1517 $60 unsterblich

Fort Appocalypse

$FC-Leben

Zybex

$3C7F Leben max.99!

ZEBU-Land

Nun noch die ersten 10 Levelcodes für ZEBU-Land.

1:ZEBU /2:BLAP /3:ZOFF /4:BONK /5:BAFF/ 6:BING /7:HOPP /8:FLAN /9:PONG/ 10:BANG

Adalmar

Nun noch ein kleiner Tip zu Adalmar: Greift nie mit einer zu großen Armee an, bei einem Fehlschlag kann es sonst verdammt große Verluste geben!

So, das war's dann auch schon wieder! Bis demnächst.

THE MASK OF THE SUN

(Das Geheimnis der Aztekenmaske)

Zuerst möchte ich Herrn K. Häring danken, der mir das sehr schöne Grafik-Adventure verkauft hat. Es hat mich über eine Woche gefesselt. Unter Zuhilfenahme aller mir bekannten Tips und Tricks konnte ich es lösen.

Eilige müssen nicht unbedingt alles machen was ich in meinem Lösungsweg beschreibe.

Ausreichend ist schon wenn man die Flöte hat, XOTZIL in Erfahrung gebracht hat und auf kürzestem Wege in die letzte Pyramide geht. Dann allerdings muß mann vor "U" ZUENDE STREICHHOLZ, ZUENDE LAMPE eingeben.

Mein Ziel war es, möglichst jeden Raum zu erkunden, denn so habe ich die meiste Freude an einem Spiel. Alles habe ich wohl immer noch nicht gesehen und ausprobiert.

Übrigens, meine Kleinanzeige im ATARI-Magazin 2/95 bezüglich "DEJA VU" gilt immer noch. Doch vor der Lösung noch einige Hinweise, die nützlich sein können.

* Die Datendiskette muß unbedingt in SINGLE Density formatiert sein! Im Spiel ist das leider nicht möglich. Da auf jeder Diskettenseite nur ein Spielstand gespeichert werden kann, sollte man vor dem Spiel daran denken, und einige Disketten formatieren.

* Eine feine Sache, die andere Adventure nicht aufweisen können, ist die Eingabemöglichkeit von mehreren Befehlen hintereinander, die durch "," oder "." (Komma/Punkt) voneinander getrennt eingegeben werden können.

Bis 36 Zeichen sind möglich, die nacheinander abgearbeitet werden.

Wie z.B.: RAUS,NIMM KARTE,SIEHE KARTE,IN JEEP

Ist im Programm eine Bestätigung mit <RETURN> erforderlich, wartet der Rechner und bei falschen Befehlen wird die Abarbeitung an dieser Stelle abgebrochen. Bei langen, eintönigen Wegen kann eine Befehlskette nützlich sein.

*** Einige Abkürzungen:**

L= links, R= rechts, Z= zurück, V= vorwärts, U= runter, H= hoch, SO= Südosten, SW= Südwesten, NW= Nordwest, NO= Nordost, I= Inventar. Nach 5 Buchstaben kann man auch die anderen Worte abkürzen. Weil der Wortschatz sehr umfangreich ist und sogar Sätze verstanden werden, habe ich es wegen der Übersichtlichkeit Lösungsweges nicht gemacht.

* (beeilen) bedeutet: Schnell den ersten Buchstaben des folgenden Wortes einzugeben. Aber erst, wenn der Eingabepfeil nach OBEN "^" kommt, nicht vorher! Es kann auch ein falscher Buchstabe sein, denn man hat ausreichend Zeit zur Korrektur. Bei der Schlange ist man besonders schnell tot.

Im großen Labyrinth muß man vor jedem Schritt die Maske aufsetzen, sonst findet man nicht raus. Es sind 12 Schritte. Die Auswahl der Richtung ist egal, sie muß nur einer der dargebotenen Möglichkeiten entsprechen, dann kommt man durch.

Der Lösungsweg

RAUS, NIMM KARTE, SIEHE KARTE, IN JEEP, W, NEHME ALLES, VERLASSE JEEP, GEH HUETTE, GIB ESSEN, RAUS, IN JEEP, W, NW, LEGE ALLES AUSSER PILLENFLASCHE, VERLASSE JEEP, SIEHE STATUE (XOTZIL merken), NIMM KOPF, LEGE KOPF STATUE, IN JEEP, NIMM ALLES, NW, VERLASSE JEEP, GEH TREPPE, GEH H, ZUENDE STREICHHOLZ, ZUENDE LAMPE, (besser SPEIC SPIEL), GEH TUER, (beeilen!) TOETE, L, BENUTZE SEIL, KLETTER SEIL, R, Z, UNTERSUCHE PLATTFORM, OEFFNE TUER, V, NIMM SCHALE, V, Z, L, BEWEG SARKOFARK, FRAGE GEIST <RETURN>, NIMM SCHALE, Z, L, R, NIMM SCHALE, (beeilen) KAEMPFE AMULETT <RETURN>, NIMM SCHALE, NIMM URNE, HEBE URNE RECHTE SEITE PODEST, GEH TUER, GEH JEEP, IN JEEP, SO, S, W, W, SW, VERLASSE JEEP, GEH PYRAMIDE, L, SCHNEIDE SPINNENWEBEN, UNTERSUCHE BODEN, Z, V, UNTERSUCHE TUER, V, HEBE STEIN, OEFFNE TUER GOLDENEN SCHLUESSEL, GEH TUER, U, V, L, V, R, BETRACHTE WASSER <RETURN>, Z, L, V, R, H, GEH RAUS, V, V, R, IN JEEP, NO, NW, V, V, VERLASSE JEEP, U, V, ISS PILLE, (besser SPEIC SPIEL, denn es wird sehr schwierig!), V, (beeilen) SW <RETURN>, <RETURN> erst nach Aufforderung, nur wenn der Felsbrocken oben ist! Wenn der Sprung endlich gelungen ist (bei mir nach über 20 Versuchen) SPEIC SPIEL.

Dann braucht man künftig beim Spielen nicht mehr zu springen. Mit LADE SPIEL kann man den Spielstand wieder einladen. XOTZIL, GEH TUER, V, SIEHE ALTAR, SIEHE AMULETT, LEGE AMULETT ALTAR, SIEHE ALTAR, NIMM MASKE, UNTERSUCHE ALTAR, NIMM MASKE, Z, BENUTZE MASKE, W, W, GRAB, Löst man das Rätsel nicht sofort, bekommt man nach 9 Schritten, beliebiger Richtung beim Sonnengesicht die zweite Möglichkeit. Auch eine dritte Chance gibt es (2. FEUER, 3. MENSCH). R, L, L, R, V, (5 mal) TRAGE MASKE, L, TRAGE MASKE, R, (3 mal) TRAGE MASKE, L, (3 mal) TRAGE MASKE, R, (beeilen) LEGE MASKE <RETURN>, (beeilen) SPIEL FLOETE <RETURN> -->ENDE

Viel Spaß beim Spiel wünscht Ihnen Gerd Glaß.

Lösungsweg SEREAMIS

SPEICHER = speichert einen Spielstand auf Datendiskette

LADE = lädt den gespeicherten Spielstand ein

HILFE = ist oft sinnvoll

I = Inventur (man kann max. 8 Dinge tragen)

ZECHINEN = hat man erst wenn man das 1. Mal getötet wurde!

Wenn der Muezzin ruft = NEIG MEKKA, sonst ist man tot!

*** Platz:** W, NIMM STIEFEL, O (hiernach ist man tot)

*** Platz:** W, KAUFE STIEFEL, LEGE DOLCH, O, O, O, N

*** Bettler:** GIB ZECHINEN (Losungswort ODALISKE merken!), NIMM GEWAND, ZIEH GEWAND, W, W, N, N, N, N, N, N

*** Koch:** SAG ODALISKE, NIMM TELLER, ERBITT SUPPE, W, S, W

*** Tisch:** SETZE BANK

*** Teller:** ISS SUPPE, NIMM SCHLUESSEL, LEGE TELLER, STEH AUF, N

*** Vorhang:** VERSTECK VORHANG

*** Tür:** OEFFNE TUER MIT SCHLUESSEL, N

*** Vorraum:** SCHLIESSE TUER, LEGE SCHLUESSEL, OEFFNE SCHRANK, NIMM LAMPE, SCHLIESSE SCHRANK, N, N, N

*** Musikzimmer:** NIMM FLOETE (ist im Text nicht aufgeführt), S, S, S, O, O, N

*** Gong:** SCHLAGE GONG, N, NIMM FLEISCH (nur 2 Eingaben, sonst tot) S, S, W, N, N, N, O

*** Speisezimmer:** NIMM ORANGE, W

*** Innenhof:** NIMM EIMER, LEGE EIMER, LOESE SEIL, N, N, O

*** Wasserfall:** NIMM ECKIGEN STEIN, NIMM RUNDEN STEIN, NIMM OVALEN STEIN, GEH WASSERFALL

*** Hinter Wasserfall:** SPIELE FLOETE (Boa sagt: "Zauberhaft duftende Orchideen wiegen die Sultanin der Sultaninen träumend in den Schlaf"), LEGE FLOETE, PFLUECK ORCHIDEE, S, W, S, S, S, W, N, W

*** Schlafgemach:** FUETTER PAPAGEI MIT ORANGE (3 mal sagt der Papagei: "ALLAH-JAHU-ALLAH-YAHA", merken, schnell weg sonst tot), N * Bibliothek: NIMM KORAN (hinter dem Regal öffnet sich die Geheimtür), LEGE KORAN, N, ZUENDE LAMPE, RUNTER, W

*** Raum:** BETRACHT ECKE, NIMM KNOCHEN, O, N

*** Wasserschacht:** WIRF SEIL UM HAKEN, SCHLING SEIL, RAUF

*** Bestie:** LEGE KNOCHEN (beeilen), O, ZIEH STIEFEL, S, S, O, N

*** Familiengruft:** OEFFNE SARG, SPRICH ALLAH-JAHU-ALLAH-YAHA, NIMM PULVER, S, W, N, N, W, W, W

*** Dolche:** LEGE ECKIGEN STEIN, LEGE RUNDEN STEIN, LEGE OVALEN STEIN, N, N

*** Raum:** OEFFNE FALLTUER, RAUF

*** Abstellkammmer:** N, N, O, O, O, O, O, ZIEH GEWAND AUS,

*** Leilah:** KUESS LEILAH (3 Aufgaben), N, W, W, W, N, N, O, O, N

*** Eunuchen:** STREU PULVER, W, W

*** Sultanin:** LEGE ORCHIDEE, OEFFNE KETTE, NIMM KETTE MIT SCHLUESSEL, S, W, W, W, N

*** Panther:** FUETTER PANTHER MIT FLEISCH --- > ENDE

Viel Spaß beim Spiel wünscht Gerd Glaß

PD - Neuheiten - Übersicht

PD 285 A+B	Halle Projekt 1993	DM 12,-
PD 286	Fraktalis	DM 7,-
PD 287	Triangle	DM 7,-
PD 288	Tube-Mania	DM 7,-
PD 289	Demodisk "Top-Crew"	DM 7,-

PD's - Sparangebote Seite 15

TIPS & TRICKS

** Textfensterpositionen **

Basic-Programmierer werden es sicher schon festgestellt haben: Im Textfenster sind die normalen POSITION-Befehle unwirksam. Das liegt daran, daß für das Textfenster immer extra Speicherplatz reserviert wird. Es gibt aber trotzdem eine Möglichkeit, den Text im Textfenster an einer bestimmten Position auszugeben, und zwar mit Benutzung der Textfenster-Bildschirmspeicheradresse.

Im folgenden Programm braucht man nur die Spalte und Zeile einzugeben und damit festzulegen. Dann wird damit der Wert für die Adresse des Textfenster-Bildschirmspeichers berechnet und neu gesetzt. Nun wird noch der vorher eingegebene Text an der berechneten Stelle ausgegeben. Damit das nicht an einer Stelle geschieht, die ausserhalb des Textfenstes liegt, sollte die Zahl für die Spalte immer höchstens 39, die für die Zeile höchstens 3 betragen. Das Programm funktioniert auch in Turbo-Basic.

Thorsten Helbing

```
0 REM SAVE "D:TFENSTP.BAS
10 REM ***************************
20 REM *                         *
30 REM * Textfensterpositionen *
40 REM * vorgestellt von WASEO *
50 REM * geschrieben in: BASIC *
60 REM *                         *
70 REM ***************************
80 REM Hintergrund schwarz und Cursor
90 REM einschalten
100 GRAPHICS 0:POKE 710,0:POKE 752,0
110 DIM TXT$(40)
120 ? "*** Textfensterpositionen ***"
130 ? :? "Spalte: ";:INPUT SPALTE
140 ? "Zeile: ";:INPUT ZEILE
150 ? "Text: ";:INPUT TXT$
160 GRAPHICS 7
170 REM Textfenster-Schirmspeicher
180 REM anpassen:
190 WERT=PEEK(660)+PEEK(661)*256+ZEILE
*40+SPALTE
200 POKE 660,WERT-(INT(WERT/256)*256)
210 POKE 661,INT(WERT/256)
220 REM Cursor ausschalten und Text
230 REM ausgeben
240 POKE 752,1:? TXT$
250 REM Tastendruck abwarten
260 IF PEEK(753)<>3 THEN 260
270 REM Tastendruck abfangen
280 POKE 764,255
290 RUN
```

Netzteil

Einigen von Euch ging es sicherlich schon einmal so wie mir. Auf einmal will das Netzteil der 1050 nicht mehr. Panik ist angesagt, deutsche Netzteile sind nur noch auf dem Gebrauchtmarkt zu erhalten und dort zu saftigen Preisen. Es gibt aber eine viel günstigere Lösung:

Man geht einfach zu einem Elektronik-Discounter und besorgt sich ein Netzteil, das folgende Daten aufweisen kann: 12 Volt, um und bei 1 Ampère und 27 VA. Das ganze kann man dann ganz einfach an seine Floppy anschließen und siehe da: Es läuft! Die Werte die ich hier angegeben habe, sind meine Erfahrungswerte. Da es mehrere Netzteiltypen gibt, am besten auf sein Gerät schauen, welche Leistung es bringt und dann eines mit identischen Werten kaufen.

Kostenpunkt: Um die 30,- DM.

Frederik Holst

ZINSESZINS

Dieses kleine Programm in Turbo Basic erleichtert die komplizierte Aufgabe von Zinseszins-Berechnungen. Jetzt können Sie leicht feststellen, was es Ihnen bringt eine Deutsche Mark anzulegen und in 100 Jahren wieder abzuheben.

LISTING

```
100 REM ZINSZINS.TUR
110 REM (C) 3/93  ERFsoft ' 92
120 REM Umgesetzt aus der - Kleine Enzyklopädie Mathematik
130 REM Seite 163 bis 168
131 ------------------------------
140 ------------------------------
150 CLS :POKE 82,0
160 POKE 709,0:POKE 756,204:POKE 752,1
170 POKE 710,222:POKE 712,222
180 # EING:CLR :DIM E$(9)
190 POSITION 0,0
200 ? "        Zinseszins-Berechnung         "
210 POSITION 0,4
220 ? "Startkapital :                        "
230 ? :? "Endkapital    :                    "
240 ? :? "Laufzeit      :                    "
250 ? :? "Zinssatz      :                    "
260 ? "______________________________________"
270 ? :? " Gewinn       :                    "
280 POSITION 0,23
290 ? "  Gefragten Wert als  ?  und RETURN   ";
300 POKE 752,0:TRAP #EING
310 POSITION 14,4:INPUT " ",E$
320 IF E$="?":KZ=2
330 ELSE :KO=VAL(E$)
340 ENDIF
350 POSITION 14,6:INPUT " ",E$
360 IF E$="?":KZ=1
370 ELSE :KN=VAL(E$)
380 ENDIF
390 ------------------------------
400 IF KO>=KN AND KZ=2
410   POKE 752,1:POSITION 21,4
420   ? " Das ist Unsinn ! "
430   PAUSE 100:POSITION 21,4
440   ? "                  "
450   GO# EING
460 ENDIF
470 ------------------------------
480 POSITION 14,8:INPUT " ",E$
490 IF E$="?":KZ=3
500 ELSE :N=VAL(E$)
510 ENDIF
520 POSITION 14,10:INPUT " ",E$
530 IF E$="?" THEN 520
540 P=VAL(E$):POKE 752,1
550 ------------------------------
560 R=1+P/100
570 ON KZ EXEC END_KAP,START_KAP,JAHRE
580 EXEC ERGEB:EXEC WEIT
590 ------------------------------
600 PROC END_KAP
610   KN=KO*(R)^N
620   KN=INT(KN*100+0.5)/100
630 ENDPROC
640 ------------------------------
650 PROC START_KAP
660   KO=KN*(R)^-N
670   KO=INT(KO*100+0.5)/100
680 ENDPROC
690 ------------------------------
700 PROC JAHRE
710   N=(LOG(KN)-LOG(KO))/LOG(R)
720 ENDPROC
730 ------------------------------
740 PROC ERGEB
750   M=TRUNC((FRAC(N)*1200+0.5)/100)
760   N=TRUNC(N)
770   POSITION 15,4:? KO;" DM"
780   POSITION 15,6:? KN;" DM"
790   POSITION 15,8:? N;" Jahre ";
800   IF M>0 THEN ? "und ";M;" Monate."
810   POSITION 15,10:? P;" %"
820   POSITION 15,13:? KN-KO;" DM"
830 ENDPROC
840 ------------------------------
850 PROC WEIT
860   POSITION 0,23
870   ? " Weiter: Taste...            Ende: * ";:GET E:CLS
880   IF E=42 THEN RUN "D:WART.PRG"
890   GO# EING
900 ENDPROC
```

Überblick über neue Produkte

PD-MAG Nr. 3/95	Best.-Nr. PDM 395	DM 12,-
SYZYGY 3/95	Best.-Nr. AT 329	DM 9,-

Achtung: Bitte beachten

Sie zum PD-MAG und SYZYGY die letzte Seite !!!

Diskline 34	Best.-Nr. AT 330	DM 10,-
WASEO Labouratorium	AT 331	DM 24,-
Battleships	Best.-Nr. ATM 19	DM 26,90
Food Fight	Best.-Nr. ATM 20	DM 26,90
Zybex	Best.-Nr. ATM 21	DM 26,90
Lode Runner	Best.-Nr. ATM 22	DM 26,90

Bitte beachten Sie auch die Seiten 15 , 41 und 48

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

Hallo Atarianer!

Diesmal möchte ich die Kommunikationsecke für eine wichtige Nachricht an alle Programmierer missbrauchen:

Neben dem normalen Wettbewerb im PD-Mag startet ab sofort die Intro-Competition im PD-Mag! Dieses besondere Gewinnspiel soll noch einmal alle die es drauf haben an die Tasten locken. Die Aufgabe ist ein Intro von höchstens 300 Sektoren länge zu schreiben. Das Teil muß nach drücken einer Taste das File "AUTORUN.BAS" laden können. Zu gewinnen gibt's zwei 25,- DM-Gutscheine von Power per Post, ein sattes Dutzend Spiele aus meiner Sammlung, 2 * 10 BASF-MAXIMA Leerdisketten und noch eine Menge mehr, wenn genug Einsendungen zusammen kommen.

Der Einsendeschluß ist der 1.6.1995. Für den ersten Platz sind diese Preise:

1* 25,- DM-Gutschein von Power per Post

1* Spiel aus meiner Sammlung

1* Pack BASF-Leerdisks

und 5 PD-Gutscheine!

Alles in allem hat alleine dieses Siegerpacket einen Wert von ca. 90,- DM!

Ich hoffe, daß dieser Anreiz ausreicht, um wieder ein paar Leute zum programmieren zu kriegen. Bitte schickt Eure Intros an diese Adresse:

Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen

Wenn noch Fragen offen sein sollten, könnt Ihr mich vormittags von 10-12 Uhr und Abends ab 21 Uhr unter dieser Nummer erreichen: 0161/1507608

Möge der beste gewinnen!

Sascha Röber

Sehr geehrte Redaktion,

angeregt durch die Anfrage eines Lesers in der letzten Magazinausgabe März/April '95, möchte ich auch einen Beitrag zum Heft liefern. Vielleicht kann dieser unter der Rubrik "Tips und Tricks" veröffentlicht werden.

Im genannten Heft wollte ein ATARI-Freund wissen, welche Möglichkeit es gibt, Datensätze von AUSTRO-Base zu retten, wenn man versehentlich ohne das Drücken der <ESC>-Taste aus einer Datei ausgestiegen ist.

Da mir dieser Fall selbst schon passiert ist, hier die Lösung des Problems.

Als erstes kurz was zu AUSTRO-Base. Dieses doch recht gute Programm legt seine Daten auf einer in single Density formatierten Diskette unter Verwendung eines DOS 3 ähnlichen Formats ab.

Jedes mal, wenn man auf eine Datei zum Arbeiten zugreift, wird diese in der Directory als, sagen wir, geöffnet gekennzeichnet. Nachdem man fertig ist und sauber zum Hauptauswahlmenü durch drücken der <ESC>-Taste zurückspringt, wird die Datei als geschlossen eingetragen.

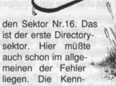
Nun gibt es allerdings noch die Möglichkeit, die <ESC>-Taste zu "vergessen", was bewirkt, daß das entsprechende File nicht zurückgekennzeichnet wird. Der erneute Aufruf dieser Datei endet nun mit der Fehlernummer 171 bzw. mit der Meldung "keine Datenbank, weiter mit <ESC>", je nach dem, von welcher Ebene man wieder einsteigen will.

Eine Reparatur unter AUSTRO-Base ist dann nicht mehr möglich, es sei denn, man schreibt sein Datenfile neu.

Die Abhilfe:

Zunächst fertigt man sich eine Sicherheitskopie der besagten defekten Datendiskette an, da man direkt auf dieser ein Byte ändern muß.

Nun lädt man mittels eines Diskettenmonitors



den Sektor Nr.16. Das ist der erste Directorysektor. Hier müßte auch schon im allgemeinen der Fehler liegen. Die Kennzeichnungsbytes befinden sich an den Stellen $10, $20, $30, $40 usw., je nach dem, wieviele Einträge vorhanden sind.

Wurden die Dateien ordentlich eingeschrieben, so steht das Byte $C0 vor jedem gültigen Eintrag.

Vor einem Namen mit dem Extender DBF, der "fehlenden" Datei, müßte das Byte $C1 stehen. Dieses ändern wir nun in $C0 um und der Fehler ist behoben. Beim mächsten Einladen der Datendiskette läuft das Programm mit allen Daten wieder einwandfrei.

Ich hoffe, damit doch noch jemandem helfen zu können und verbleibe mit freundlichen Grüßen

Eckhard Haupt

Hallo Werner!

Ich bin erst seit kurzem Dein Abonnent und möchte mal einiges anmerken:

Die vielen Angebote sind fast verwirrend aufgemacht, in Deiner neuesten Ausgabe sprichst Du von "Weihnachtsangeboten". Sollte ich was verpasst haben? Wir haben März! Es gehört dann schon Mut dazu, bei Dir zu bestellen.

Als ich das Abo begonnen habe, war es ähnlich: Überall Termine, Befristungen und Hinweise, aber dazu eine Karte "nimm alles nicht ernst". Ja, was denn nun? **(Anmerkung PPP:** Da mußt Du eine Karte haben, die nicht von uns stammt. An eine Karte

Kommunikationsecke

"nimm nicht alles ernst" kann ich mich nicht erinnern.)

Vielleicht noch ein paar Worte zu mir. Schließlich richte ich mich darauf ein, ein langjähriger Freund von PPP zu werden! Bin mittlerweile 30 Jahre alt und besitze meinen XL jetzt seit gut 12 Jahren. - Das heißt: dieses hier ist mein ZWEITER XL, denn den ersten hat mir mein Neffe vor 2 Jahren abspenstig gemacht! (Er ist 10 Jahre alt und liebt die Steckmodule mit Spielen abgöttisch.) Selbstverständlich bin ich ABBUC - Mitglied, denn das gehört zum ATARIANER Dasein einfach dazu.

Ich kann gar nicht verstehen, daß der ATARI kleiner wird. Was wird denn mit dem XL gemacht? Bleibt ja nur: Weggeworfen. Denn jeder neue "gebrauchte" Atarianer gehört schließlich auch in den ABBUC.

Und wie ist das mit dem ATARI MAGAZIN!? Warum seid Ihr eigentlich noch nicht DIE Pflichtlektüre in der SZENE (und es gibt sie doch!)? Dein Mag ist gut, die Inhalte okay, die Disks klasse. ALSO TROMMELN GEHÖRT ZUM HANDWERK!

Hey, jetzt noch ein paar Worte im Guten: Ehrlich, ich bin kein Programmierer, UTILITIES-FREAK, sondern ein STINO in Sachen Anwender, Spieler und DEMO-Fan. (Euer Demo INTEL OUTSIDE: EINMALIG!)

Meine Lieblingssoftware: Startexter. Ich nutze beruflich IBM. Und ich schwöre: KEINE Software ist so ultimativ wie Startexter. Einfache Handhabung für jeden IDIOTEN (mich eingeschlossen), viele Extras. Einfach der Klassiker. Auf IBM kannste sowas suchen! NEVER FOUNDED.

Aber der Atari wirft auch immer neue Fragen auf. Doch dazu ein anderes Mal mehr. Ein Thema würde ich gerne mal diskutieren:

Ihr veröffentlicht (auch der ABBUC) leider keine guten News über die JHV des ABBUC. Ich schlage vor, mal darüber nachzudenken, ob es nicht mal angebracht wäre, das VERSTAUBTE Herten zu verlassen und mit der JHV auf Tour zu gehen. (Oder glauben alle im Ernst, daß Atarianer hunderte von Kilometer fahren, um einen interessenten Nachmittag zu erleben!) Diese Republik ist nun mal 1990 um einiges gewachsen.

Freunde aus Hamburg oder München würden sicher auch unabhängig davon gerne mal den ABBUC als Gast empfangen. ABER BISHER: FEHLANZEIGE. Wann kommt der ABBUC zum Beispiel mal nach DRESDEN oder LEIPZIG mit seiner JHV, vielleicht auch für die polnischen Freunde, denen wir ja auch tolle DEMOS zu verdanken haben (und nicht nur das!). Also, mein Thema wäre genannt, was meinste, ist das eine Überlegung wert.

So, statt weiter nur Lesestoff zu produzieren, bestelle ich lieber noch einiges bei Dir. Meine Liste anbei, viel Spaß beim Zusammenstellen.

Ciao, bis bald

Stefan Krause

Diskussionsthema

Gleich zwei Leute haben sich über die Datenfernübertragung per Funk Gedanken gemacht. Falls dies ein Thema ist das Euch interessiert, schreibt an das ATARI magazin.

Auf Ihre Anfrage zu neuen Diskussionsthemen könnte ich eine Empfehlung geben, die in Richtung Datenfernübertragung geht.

Und zwar Datenfernübertragung per Funk, speziell "Packet Radio". Packet Radio war lange Zeit nur lizensierten Funkamateuren vorbehalten. Aber seit 1.10.94 ist Packet Radio nun auch in CB-Funk erlaubt, wenn auch mit gewissen Einschränkungen.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

Machen Sie mit und schicken Sie uns Beiträge zu

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)
2) Tips & Tricks
3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)
4) Programmierwettbewerb
5) Kleinanzeigen
6) Was Ihnen sonst noch einfällt

Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

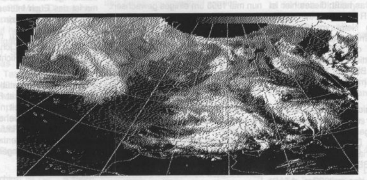
Werner Rätz



Kommunikationsecke

Das Wetter können Sie zwar nicht beeinflußen, aber die Kommunikationsseiten stehen zu Ihrer freien Verfügung!!!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!



Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: Die richtige Antwort lautete Michael Schuhmacher

Preisfrage: Wann ist der Stichtag für die Verlängerung ?

Einsendeschluß ist der 1. Juni 1995

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM gehen diesmal an:

Kristian Häring, Heiko Bornhorst, Albert Hackl, Peter Karbe, Stefan Krause, Klaus-Dieter Loesaus, Thomas Herscheid, Ronald Gaschütz, Andreas Rotzoll, Eckhard Haupt

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikationsecke - ATARI

Auf eine genauere Beschreibung der Betriebsart PR und der gesetzlichen Grundlagen möchte ich jetzt hier nicht eingehen.

Doch dürfte das für alle Technik und Kommunikations begeisterten User des ATARI magazins ein interessantes Thema darstellen.

Vorallem weil der 8-Bit Atari mit entsprechender Software, die schon vorhanden oder erst entwickelt werden muß, durchaus noch sehr sinnvoll eingesetzt werden kann.

In gewissem Umfang kann ich in Zusammenarbeit mit einem mit mir befreundeten Funkamateur einiges an Informationen zusammentragen. Leider muß ich das etwas einschränken, da mir nur wenig Zeit für mein Hobby zur Verfügung steht.

Andreas Götze

PACKET RADIO

Packet Radio ist jetzt auch für Otto Normaluser möglich geworden. Auf CB-Funk sind die Kanäle 24 und 25 auch für Packet Radio zugelassen worden, so daß man nun auch ohne teure Ausstattung und Funklizenz PR betreiben kann.

Bei Conrad gibt es inzwischen ein Kombiangebot aus Funkmodem und Mobilfunkgerät, wobei man letzteres wirlich nur zum Einstieg verweden kann. Mitgeliefert wird eine schmale Dokumentation und eine Diskette mit PC-Software. Die Software ist zwar auch nicht der Hit, aber sie demonstriert doch eindrucksvoll, was man mit PR für Möglichkeiten hat.

In Großräumen, wo es schon einige Mailboxen auf PR Basis gibt, sicherlich eine Alternative zum Modem, auch wenn die Datengeschwindigkeit auf CB Funk noch auf 1200 Baud begrenzt ist.

Der Anschluß an den XL sollte mit einigen Problemen verbunden sein. Zwar ist die RS232 Schnittstelle recht einfach am XL nachzubauen, doch bis eine komfortable Software programmiert ist, könnte einige Zeit vergehen. Auf jeden Fall interessant zum Reinschnuppern...

Frederik Holst

Datenautobahn auf der Mattscheibe

Der in Deutschland wohl verbreiteste Onlinedienst ist eigentlich gar kein solcher. Er kommt kostenlos in jeden Haushalt, Huckepack zum normalen Fernsehen: Videotext. Alles was man dafür braucht ist ein Fernseher oder Videorecorder mit VT-Decoder, die es heute schon in Preisklassen unter 500 Mark gibt.



Die Auffahrt zum Super-Information-Highway wird man darüber zwar noch nicht bekommen, dafür findet man jede Woche neue und aktuelle Daten über Computer und alles was dazu gehört. Auf folgenden Videotextseiten findet man interessante Informationen:

ARD/ZDF Seite 580ff.

MTV-Text Seite 280ff.

NBC-Text Seite 180ff.

Viel Spaß beim Stöbern...

Florian Baumann

Zukunft - Atari magazin

In der letzten Ausgabe des Atarimagazins ging es darum, wie fortgefahren werden soll, wenn die Leserzahl weiterhin so abbröckelt, wie sie es zur Zeit tut. Die Vorschläge zur Kostenreduzierung sind sicher gut durchdacht gewesen, doch das Problem liegt meines Erachtens anderswo: Jemand der seinen ATARI seit Jahren besitzt, so wie ich zum Beispiel, hat im Laufe dieser Zeit sehr viele Programme, Zubehörteile, Bücher usw. gekauft, der Bedarf sich also jetzt noch in Massen damit einzudecken ist also eher gedeckt.

Hinzu kommt noch die Tatsache, daß wohl kaum noch ein Leser des ATARI Magazins nur noch den XL besitzt. Viele werden sicherlich auch einen ST, einen Amiga oder einen PC ihr Eigenen nennen können, wobei die letzte Gruppe wohl die größte sein dürfte. Dies ist wohl auch eine Erklärung dafür, warum die Bestellungen bei PPP nicht so eintrudeln, wie gewünscht. Erstens ist bei vielen schon fast alles vorhanden, was man haben kann, und wenn Oldies neu vorgestellt werden, ändert das nichts daran, daß dieses Programm schon seit Jahren bei mir im Schrank steht und ich es mir deswegen nicht nochmal kaufen muß. Zweitens stehen viele vor der Frage, ob sie nun Geld für den PC oder den XL ausgeben sollen.

Von meiner Arbeit aus dem User-Mag weiß ich noch, daß viele das Magazin abonniert haben, aber nie etwas bestellt haben. Sei es um noch auf dem Laufenden zu sein, oder einfach um den XL zu unterstützen. Ich kann mir vorstellen, daß dies beim ATARI-Magazin genauso aussieht.

Dabei sind 120,- DM im Jahr ja schon mal eine nette Summe. Damit sich die Sache für PPP aber rentiert müßten ja noch von jedem User pro Monat Bestellungen im Wert von 20,- DM eintreffen. Das wären dann im Jahr immerhin schon satte 360,- DM für den XL.

Kommunikationsecke - Leserbriefe

Bedenkt man dann noch, daß dann da ja noch ein PC steht, der auch nicht vernachlässigt werden will, dann muß man schon Krösus sein, um beides unter einen Hut zu bekommen. So, genung lamentiert, wie soll's dann weitergehen? Als erstes müßte Meister Rätz eine Leserbefragung durchführen, in dem einmal erhoben wird, was die Leser wirklich interessiert, welche Computer oder Konsolen sie sonst noch besitzen, wieviel Geld sie jeweils für die Systeme ausgeben usw. usf.

Dann müssen die ganzen Ladenhütertests von alten Spielen, die zum 50. Mal wieder aufgekocht werden, herausgenommen werden, da ich mal davon ausgehe, daß diese sich deswegen auch nicht besser verkaufen lassen. Dieser Platz kann entweder eingespart werden und somit Kosten senken oder mit Werbung für andere Systeme gefüllt werden. Das würde zwar einen krassen Bruch im bisherigen Konzept bedeuten, aber die Zeiten und die Lage haben sich ja ebenfalls geändert.

Weiterhin muß eine verstärkte Zusammenarbeit unter den ATARI-Händlern und Clubs z.B. mit dem ABBUC erfolgen. Wer die letzte JHV gesehen hat weiß, daß auch dort die Lage nicht besonders rosig ist. Wenn das alles realisierbar ist und geschafft wird, dann gebe ich dem ATARI-Magazin noch locker zwei bis drei Jahre.

Frederik Holst

CeBit '95

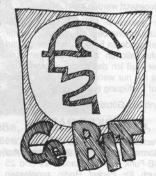
ein Messebericht von Harald Schönfeld

Alle Jahre wieder strömen die Massen aus allen Herren Länder Anfang März nach Hannover um die größte Computermesse der Welt zu besuchen. Zwar konnte die CeBit dieses Jahr wieder einen neuen Besucherrekord verzeichnen, aber viel Neues gab es dieses Jahr eigentlich nicht zu sehen. Es ist die zweite CeBit ohne ATARI und die erste ohne Commodore...

Windows 95: Abgeschottet von hohen Wänden stellte Microsoft eine Betaversion des neuen Betriebssystems vor, das jetzt endlich von der Benutzerfreundlichkeit an Apples System 7 oder IBM's OS/2 herranreichen könnte.

Allerdings scheint es bis zur endgültigen Version noch eine Weile zu dauern, denn bisher laufen nur sehr wenige alte Windows 3.x Programme in der Emulation. Das größte Manko aber dürfte sein, daß man sich wieder nicht endgültig von DOS als Grundlage verabschiedet hat.

IBM: An allen Ecken und Enden war OS/2 zu sehen - meist auf Intel PCs. Aber auch die erste Betaversion für PowerPCs wurde vorgestellt. Nette Spielerei: Ein PowerPC-Notebook mit eingebauter Videokamera - mit einem Preis jenseits von gut und böse. IBM hat bei mir den besten Eindruck hinterlassen, denn man war sehr spendabel: Ein kostenloses Mauspad und ein CeBit-Survial-Kit bleiben in guter Erinnerung ;-) Der hydraulische Flugsimualtor war leider sehr umlagert.



Apple: In mehreren Hallen verstreut zeigte Apple die etwas verbesserten PowerMacs. Aber hinter den Kulissen werkelt man einfrig an der neuen Generation mit PCI-Bus. Dieses Jahr neu auf dem Apple-Stand: ASH mit MagicMac - dem ATARI-ST TOS Emulator für Macs, und Maxon mit einigen ATARI Programmen (die auch auf MagicMac laufen). MagicMac (die spezielle Variante von Magic - der MultiTOS Variante von ASH)

Diskussionsthema

Wir suchen immer fesselnde Diskussionsthemen für die Kommunikationsecke. Vielleicht haben Sie ein Thema, das Sie brennend interessiert.

Schreiben Sie uns einfach!

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

INTERNET

läuft auf allen 600x0 Macs, in 2 bis 256 Farben, und bietet z.B. auf dem kleinsten Notebook von Mac die doppelte Geschwindigkeit eines ATARI TT! Das ist eine sehr interessante Geschichte für alle, die so langsam von ATARI zu Apple wechseln wollen, ihre alte Software und die zugehörigen Daten aber nicht missen wollen.

Halle 14: Ein Mekka für PowerPC Fans: Von IBM, Apple und Motorola wurde eine komplette Halle gemietet, auf der die ersten PowerPcs von IBM, die ersten Mac-Clones von Pioneer, Radius und Power zu sehen waren.

Multimedia: War das Schlagwort der Messe - überall bewegte Bilder, ruckelige Bildtelefone, komprimierte Filme von der CD. Wem's Spaß macht...

Vernetzung: Am Stand von SUN konnte jederman im Internet herumspielen und auch sonst waren Schlagwörter wie 'Datenhighway', 'WWW' und 'SLIP' angesagt.

SGI: Messehighlight war, wie jedes Jahr, der Stand von Silicon Graphics - der Computerfirma, die für die Computertricks aus Filmen wie Jurassic Park und Forest Gump verantwortlich ist. Professionelle Simulatoren, 3D-Effekte mit Polarisationsbrillen, animierte Computerfratzen die man mit den Bewegungen des eigenen Gesichts steuert - kein Problem.

Harald Schönfeld

Internet Online

Heute mit einer beeindruckenden Liste noch erhältlicher 8bit Bücher und einem Rückblick auf die Consumer Electroncis Show in Las Vegas vor 10 Jahren - das waren noch Zeiten...

From: bensmith@teleport.com (Benjamin Smith)

Subject: FS: Atari Books, References & Manuals!

Date: 1 Mar 1995 05:09:24 -0800

I have the following computer books for sale, most are for the Atari 8-Bit line of computers.

Title; Author; Publisher; Description; Price in U.S. Dollar
An Invitation to Programming 2; Atari; SoftWare Manual for Writing Programs; $5.00
Atari Basic; Bob Albrecht, LeRoy Finkel & Jerald R. Brown; John Wiley & Son Basic Reference/Minus front Cover; $3.00
Atari Basic; Bob Albrecht, LeRoy Finkel & Jerald R. Brown; John Wiley & Son Basic Reference; $5.00
Atari Basic Reference Guide; Atari; Quick Reference for Atari Basic.; $7.50
Atari Microsoft Basic Instruction Manual; Atari; PhotoCopied and Bound Manual; $5.00
Atari User's Guide; Mark Ellis, Robert Ellis & Larry Joel Goldstein; Brady Communicat Basic & Graphics for Atari 400/800/600XL/800XL/1200XL; $5.00
Basic Atari Basic; James S. Coan & Richard Kushner; Hayden Book Comp Atari Basic Book for the 400, 800 and the XL Computers; $5.00
Bits, Bytes and Buzzwords; Mark Garetz; dilithium Press; Understanding Small Business Computers; $5.00
COMPUTE!'S FIRST BOOK OF ATARI GRAPHICS; COMPUTE! Books; Games, Tutorials, Programs & Other Helpful Information!; $7.50
Compute!'s Second Book of Atari; Compute! Books; $7.50
Compute!'s Third Book of Atari; Compute! Books; Games, utilities, tutorials, & other helpful info. XL Compatible; $7.50
DOS 3; Atari; An Introduction to DOS 3; $3.00
Inside Atari Basic; Bill Carris; Reston Publishin A Fast, Fun and Friendly Approach to the BASIC Language!; $5.00
Inside Atari DOS; COMPUTE! Books; DOS 2.0S Reference.; $5.00.
Mapping the Atari; Ian Chadwick; COMPUTE! BOOKS; Comprehensive sourcebook and memory guide for Atari 400/800; $7.50
Music Construction Set; Will Harvey; Electronic Arts; Just the Manual and Reference Card; $5.00
My First Alphabet; Atari; SoftWare Reference; $3.00
OS/A+; OSS; Manual for/Systems Software for Apple and Atari Computers; $5.00
Paint; Alex Packer; Reston Publishin; $3.00
Program Design and Construction; David A. Higgins; Prentice Hall In Book on General Programming; $3.00
The Home Accountant; Continental Soft PhotoCopied and Bound Manual; $5.00
The Home Filing Manager Users Guide; Atari; SoftWare Manual/Users Guides; $5.00
The Home Filing Manager Users Guide; Atari; PhotoCopied and Bound Manual; $3.00
User's Handbook to the 400/800 Computers; Jeffrey R. Weber & Stephen J. Sczcecinski; Weber System's I Atari Handbook; $5.00
Your Atari Computer; Lon Poole with Martin McNiff & Steven Cook; Osborne/McGraw-H Guide to Atari 400/800 Personal Computers/includes XL Series Update; $5.00

AM - Kommunikationsecke

Please direct all replies in E-Mail to: bensmith@teleport.com or call (503)256-9974 anytime.

Atari ST and Classic 8 Bit, Hardware, Software, 4 Sale. 24HRs. (503)256-9974. Proprieter of Bravo Sierra Computers: Ben Smith! Benjamins BBS (503)255-9657. bensmith@teleport.COM Public Access User --- Not affiliated with TECHbooks Public Access UNIX and Internet at (503) 220-1016 (2400-14400, N81)

From: heller@akh104.rh.psu.edu (Andrew K. Heller)

Subject: Depression...and things from 1985

Date: 8 Mar 1995 04:54:01 GMT

From the San Leandro Computer Club, February 1985.

Excerpts from the Consumer Electronics Show in Las Vegas.

"Antic Special Bulletin"

". . . the one sad note . . . the long-rumored AMIE 16-voice sound chip was not totally ready for production yet. The AMIE, which is said to emulate human speech and singing with unprecedented accuracy, will be incorporated into the '85 Atari line later in the spring . . ."

"Another '85 breakthrough is Atari's sleek, compact 3 1/2" disk drive with 500k storage capacity . . . in the incredibly low price range of $100."

". . . the monitors include a 12" monochrome for about $100 -- with a built-in 80-column card . . . and a 14" color monitor for about $200 which will compete with the popular Commodore color unit."

"There will also be a luggable 8-bit XE that comes with 128K, a small video screen and a disk drive, the package selling for around $400." [This was the 130XEP]

"Today's press conference was introduced by Nevada governor Richard Bryan, who has been negotiating with Atari President Jack Tramiel to establish an Atari semiconductor factory in Nevada . . . negotiations for such an Atari plant are going well . . . but have not been finalized."

also in this SLCC issue was the small little article "X-Atari Review" which had this to say:

"...Atari users should be up in arms at the death of the expansion box. This would have allowed all XL owners (1200 excluded" to upgrade to 128K, music synthesizer, and other neat expansion cards that now we are left without. It was only a heavy write-in campaign that saved the PBI . . . on the new high end 8 bit machines . . ."

" . . . a word about what Atari would have show; 800XL, 1450XL, Expansion box, a read-only optical disk drive utilizing Warner's record division to stamp out indestructable inexpensive software media . . ., a true double-density double sided drive, and lets not forget the ace in the hole, the Atari Amiga . . . a truly new machine in the spirit of the old Atari, not a color Macintosh clone."

and now I would like to wrap up this tear jerker with how I am feeling about all this stuff:

"Looking from this empty room, the corridors of endless gloom go crawling through the night, to meet the dawn that's on its way.

Oh, to sleep, per-chance to dream, to live again those joyous scenes, the laughter and the follies that are locked inside my head...." Mr. Kingdom - ELO

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben. Lothar Reichardt.

1=T ; 9=L ; 10=O

10	9	15	20	22	12	8	16	11		8	9	9	
7	11	11		8	3		10	23	11	7		12	
8	13	3	4	3	23	2	9	10	2		8	2	
3	7		14		19	8	9		2	8	20	1	
23	11	9	8	23	11		8		12	20	10	11	
11		10		11	7	1	7	8	23		11		
3	8	23	11	7		4	1	8		10	7	1	
2	1	11	7	3				9 L	10 O	1 T		10	
8			10						11	1	10	3	
14	9	10	2	2				12	16	10	9		
1	10	7		12				23	11				

Tolle Sparangebote

Sie können Ihren Augen ruhig trauen - die Preise sind keine Druckfehler - nutzen Sie diese einmalige Sparangebote

Soundmachine	Best.-Nr. AT 1	DM 9,90
Design Master	Best.-Nr. AT 9	DM 9,90
Masic	Best.-Nr. AT 12	DM 14,90
Im Namen des Königs	AT 13	DM 9,90
Alptraum	Best.-Nr. AT 25	DM 9,90
"C":-Simulator	Best.-Nr. AT 80	DM 9,90
Cavelord	Best.-Nr. AT 269	DM 12,90
Der leise Tod	Best.-Nr. AT 26	DM 9,90
Fiji	Best.-Nr. AT 28	DM 9,90
Invasion	Best.-Nr. AT 38	DM 9,90
Taipei	Best.-Nr. AT 50	DM 9,90
Lightrace	Best.-Nr. AT 51	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 24,90
Tigris	Best.-Nr. AT 90	DM 9,90
Shogun Master	Best.-Nr. AT 107	DM 14,90
Print Shop Operator	AT 131	DM 9,90
Desktop Atari	Best.-Nr. AT 249	DM 24,90
Die Außerirdischen	AT 148	DM 14,90
Videofilmverwaltung	AT 151	DM 14,90
Enrico 1	Best.-Nr. AT 225	DM 14,90
Enrico 2	Best.-Nr. AT 247	DM 14,90
Gigablast	Best.-Nr. AT 162	DM 14,90
Final Battle	Best.-Nr. AT 271	DM 9,90
Graf von Bärenstein	AT 167	DM 14,90
WASEO Publisher	AT 168	DM 14,90
Dynatos	Best.-Nr. AT 179	DM 14,90
Monster Hunt	Best.-Nr. AT 192	DM 14,90
Laser Robot	Best.-Nr. AT 199	DM 9,90
WASEO Designer Disk	AT 208	DM 14,90
VidigPaint	Best.-Nr. AT 214	DM 14,90
Minesweeper	Best.-Nr. AT 222	DM 9,90
GEM'Y	Best.-Nr. AT 259	DM 9,90
Glaggs it!	Best.-Nr. AT 104	DM 9,90
GTIA Magic	Best.-Nr. AT 220	DM 9,90
Logistik	Best.-Nr. AT 170	DM 9,90
Mystik Teil 2	Best.-Nr. AT 218	DM 9,90
Ph. Journey 1	Best.-Nr. AT 173	DM 9,90

Jede PD-Diskette nur DM 4,-

10er Pack PD's nur noch

DM 30,-

Ph. Journey 2	Best.-Nr. AT 203	DM 14,90
PC/XL-Converter	AT 274	DM 19,90
Puzzle	Best.-Nr. AT 275	DM 9,90
Quick V2.1	Best.-Nr. AT 53	DM 26,00
Rubberball	Best.-Nr. AT 83	DM 9,90
Mister X	Best.-Nr. AT 287	DM 14,90
Doc Wire Solitair Edition	AT 305	DM 9,90
S.A.M.	Best.-Nr. AT 23	DM 24,90
S.A.M. Zusatzdisk	AT 52	DM 14,90
S.A.M. Designer	AT 56	DM 9,90
S.A.M. Patcher	AT 57	DM 6,00
Schreckenstein	Best.-Nr. AT 270	DM 12,90
TAAM	Best.-Nr. AT 219	DM 16,90
WASEO Triology	AT 277	DM 12,90
Werner Flaschbier	AT 105	DM 9,90
WASEO Grafinoptikum	AT 318	DM 14,90
Adalmar	Best.-Nr. AT 317	DM 16,90

Neu: Diskline 1-31
Quick magazin 1-15
jeweils nur DM 6,-

10% Rabatt auf Hardware

Liste siehe

Seite 45

Achtung: Auf diese günstigen Preise gibt es natürlich keine weiteren Rabatte mehr.

Unterstützen Sie unsere Arbeit mit Ihrer Bestellung!!! **Power per Post**

ATARI magazin - Verlängerung - ATARI magazin

Verlängerung

2.Halbjahr 1995

Wie wichtig diese Verlängerung wieder ist, brauche ich ja sicherlich nicht bis in das kleinste Detail zu erklären.

Uns allen dürfte wohl klar sein, daß es mit unseren "kleinen Atari's" nicht gerade aufwärts geht.

Wichtig: Zusammenhalt

Aber wie schon im Vorwort erwähnt, können wir uns einen weiteren Trend nach unten nicht erlauben. Nur der enge Zusammenhalt aller User kann dies verhindern und so die Zukunft des ATARI magazins sichern.

Daher dürfen (sollten) keine User in der Jahresmitte abspringen. Wir alle wollen doch unser Hobby, das wirklich nicht soviel Geld verschlingt wie manches andere, und unsere Gemeinschaft, die jetzt schon über ein Jahrzehnt besteht, noch einige Zeit am Leben erhalten.

Termin 9. Mai

Damit dies der Fall ist, bitte ich alle User gleich den Umschlag für die Verlängerung zu öffnen, auszufüllen und an uns bis zum 9. Mai zurückzuschicken.

Ich habe schon oft das Komplettangebot, bestehend aus Mitgliedschaft für 99,- DM / PD-MAGazin für 25,- DM / Syzygy für 18,- DM, angesprochen. Und auch heute möchte ich Ihnen dieses Komplettangebot empfehlen, denn nur dieses kann die Zukunft für unsere Gemeinschaft finanziell sichern.

Ja, das wäre es eigentlich schon wieder. Ich erwarte Ihre Verlängerungen und verbleibe mit freundlichen Grüßen Euer

Werner Rätz

Werner Rätz

Das neue ATARI magazin

Sie haben noch nicht alle Ausgaben des neuen ATARI magazin's? Das sollten Sie aber gleich nachholen! Füllen Sie diesen Abschnitt aus, und schon ist Ihre Sammlung komplett.

O ATARI magazin 1/91	Sept./Okt	DM 5,-
O ATARI magazin 2/91	Nov./Dez	DM 7,50
O ATARI magazin 3/92	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 4/92	März/April	DM 10,-.
O ATARI magazin 5/92	Mai/Juni	DM 10,-
O ATARI magazin 6/92	Juli/August	DM 10,-
O ATARI magazin 8/92	Nov./Dez.	DM 10,-
O ATARI magazin 1/93	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 2/93	März/April	DM 10,-
O ATARI magazin 3/93	Mai/Juni	DM 10,-
O ATARI magazin 4/93	Juli/August	DM 10,-.
O ATARI magazin 5/93	Sept./Okt.	DM 10,-
O ATARI magazin 6/93	Nov./Dez.	DM 10,-
O ATARI magazin 1/94	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATARI magazin 2/94	März/April	DM 10,-
O ATARI magazin 3/94	Mai/Juni	DM 10,-
O ATARI magazin 4/94	Juli/August	DM 10,-.
O ATARI magazin 5/94	Sept./Okt.	DM 10,-
O ATARI magazin 6/94	Nov./Dez.	DM 10,-
O ATARI magazin 1/95	Jan./Feb.	DM 10,-
O ATari magazin 2/95	März/April	DM 10,-

Vorname	Straße
Nachname	PLZ/ORT

Ich bezahle den Betrag per

O Bargeld (keine Versankosten)

O Scheck (DM 6,-/Ausl. DM 12,-)

O Nachnahme (nur Inland DM 10,-)

Ausfüllen und schicken an:

Power per Post
PF 1640
75006 Bretten



Die Quick-Ecke

mit Harald Schönfeld und Rainer Caspary

QUICKSORT

In diesem Beitrag kreuzen sich zwei Wege, die ich in den letzten Ausgaben des AMs verfolgt habe. Einerseits habe ich einige moderne Sortieralgorithmen vorgestellt, andererseits habe ich über rekursives Programmieren geschrieben. Der Schnittpunkt dieser beiden Linien ist ein Sortierverfahren, welches zwar gar nicht so modern ist, aber dafür das schnellste darstellt.

Elegante Logik

Quicksort, 1960 von Hoare publiziert, verbindet die Eleganz der Rekursivität mit einer bestechenden Sortierlogik.

Man fragt sich nämlich wieder völlig naiv, was eine gute Sortiersituation ist. Eine solche liegt z.B. dann vor, wenn es ein Element in der Liste gibt, sodaß links davon nur kleinere und rechts davon nur größere liegen. Denn erstens ist dieses Element am richtigen Platz, und zweitens kann ich die lange Ausgangsliste in zwei Teile trennen, d.h. es müssen nur noch der linke Teil und der rechte Teil jeweils für sich sortiert werden. Beide Teillisten befinden sich als ganze betrachtet nämlich schon am endgültigen Ort.

Gut ist es, wenn das trennende Element in der Mitte der Liste liegt, da nun beide Teillisten gleich lang sind. Der Algorithmus von Quicksort sieht tatsächlich so aus: Stelle diese Situation annähernd her und sortiere die beiden neuen Teillisten. Das geht solange, bis die Listen nur noch ein Element haben. Bleibt noch die Frage, wie man diese "Situation" herstellt. Dies ist wohl die eigentliche Idee, hinter Quicksort steht.

Indexcrash

Man nimmt das erste Element zum Trennen und zwei Indices. Einer, im folgenden i, läuft von 2 bis n, das Listenende, und der andere, j, rückwärts von n bis höchstens 1. Mit j fängt man an. Man läßt ihn solange laufen, bis ein Element kleiner oder gleich dem Vergleichselement gefunden ist. Dann startet i und läuft, bis ein Objekt größer als das Trennelement entdeckt ist. Die beiden gefundenen Elemente werden vertauscht. Dann geht es mit j weiter, um ein weiteres kleineres Element zu finden, dann läuft i wieder, um einen Tauschpartner zu finden. Sukzessive werden die kleineren Elemente nach vorn geholt und die größeren nach hinten geschoben. Das Verfahren endet, wenn sich beide Indices treffen. Dann wird das zuletzt nach vorn geholte Element mit dem Trennelement vertauscht. Das sei der Platz k. Die beiden neuen Listen sind die Teile 1 bis k-1 und k+1 bis n. Damit setzt die Rekursion ein.

Termination

Jetzt muß man sich um die Beendigung der Suchaktion kümmern. Der fallende Index endet spätestens bei 1, weil die Kleiner-gleich-Bedingung zutrifft (das Trennelement ist dummerweise das größte der Liste). Der steigende Index müßte ständig auf das Erreichen des letzten Objektes überprüft werden.

Dies spart man sich, indem man ein künstliches, maximales Element an die Liste anhängt. Das Zusammenstoßen von i und j kann man so interpretieren, daß es keinen Tauschpartner mehr gibt. Deshalb verläßt man hier per direktem Sprung die Suchschleife und vertauscht das trennende Element mit dem zuletzt gefundenen kleineren. Quicksort ist also nicht goto-frei, Sprünge nach hinten sind aber nicht so verwirrend wie solche nach vorn.

Effizienzbetrachtung

Die durchschnittliche Laufzeit von Quicksort ist proportional zu nlgn. Wahrscheinlich gibt es nichts schnelleres. Für kleine Listenlängen (unter 10) können andere Verfahren schneller sein, da etwas Verwaltungsaufwand für den Keller entsteht.

Der Logarithmus kommt durch die sukzessive Teilung der Listen ins Spiel. Im Durchschnitt ist das Trennelement eines aus der Mitte des Sortierguts, sodaß, wieder grosso modo, die Längen immer halbiert werden. Der schlimmste Sortierfall ist die genau umgekehrte Anordnung der Elemente, denn nun ist das Trennelement immer das größte der Teillisten. Der Keller muß für diesen Extremfall n-1 Zeigerpaare aufnehmen können.

Sagenhaftes Tempo

Reale Zeiten liefert das Testprogramm. Eine 125-elementige Liste von Bytes wird z.B. in 4/100 s bearbeitet. Sortiert man Wörter, muß das Programm natürlich angepaßt werden, durch die anfallenden Dpeeks und Dpokes geht Zeit verloren.

Rainer Caspary

10 O	9 L	15 Y	20 M	22 P	12 I	8 A	16 D	11 E		8 A	9 L	9 L	
7 R	11 E	11 E		8 A	3 N		10 O	23 G	11 E	7 R		12 I	
8 A	13 H	3 N	4 U	3 N	23 G	2 S	9 L	10 O	2 S		8 A	2 S	
3 N	7 N		14 F		19 W	8 A	9 L		2 S	8 A	20 M	1 T	
23 G	11 E	9 L	8 A	23 G	11 E		8 A		12 I	20 M	20 M	11 E	
11 E		10 O		11 E	7 R	1 T	7 R	8 A	23 G		11 E		
3 N	8 A	23 G	11 E	7 R		4 U	1 T	8 A		10 O	7 R	1 T	
2 S	1 T	11 E	7 R	3 N				9 L	10 O	1 T		10 O	
8 A			10 O						11 E	1 T	10 O	3 N	
14 F	9 L	10 O	2 S	2 S				12 I	16 D	10 O	9 L		
1 T	10 O	7 R		12 I				23 G	11 E				

TESTPROGRAMM

```
ARRAY
[
KELLER(255),K-DUMMY(1),LISTE(255)
]

BYTE
[
CHBAS=756,SDM=559,ZEIT=20
KELL,N,M
]

WORD
[
ANZ,A,TZ
]

MAIN

SETCOL(2,0,0)
CHBAS=204     * int. Zeichensatz
ANZ=100       * Anzahl der Laeufe
N=7
ADD(N,1,M)    * Listenlaenge

REPEAT
  SDM=0
  ?(M,"ELEMENTE")
  TZ=0
  A=0

  REPEAT
    KELL=0
    .FUELLEN(N) * zufaellig fuellen
    ZEIT=0
    .QUICKSORT(0,N)
    ADD(TZ,ZEIT,TZ)
    ADD(A,1,A)
  UNTIL A=ANZ

  ?("Zeit fuer ",ANZ,"Laeufe ",TZ)

* Umlaute mit ESC ... ESC erreichen
* } = ESC j usw.

  SDM=34
  INPUT(M)
  SUB(M,1,N)

UNTIL N<N

ENDMAIN

PROC QUICKSORT

IN
BYTE
[
NULL,EN
]

LOCAL
BYTE
[
K,R,I,J,KI,KJ,RI,RJ
]

BEGIN

I=NULL
J=EN
J+
K=LISTE(I)
R=LISTE(I)

REPEAT

  REPEAT              * ist schneller als
    J-                * UNTIL K>=LISTE(J)
    KJ=LISTE(J)
  UNTIL K>=KJ

  REPEAT
    I+
    KI=LISTE(I)
  UNTIL KI>=K

  IF I>=J
    JUMP(100)
  ENDIF
  RJ=LISTE(J)
  RI=LISTE(I)
  LISTE(I)=RJ
  LISTE(J)=RI

UNTIL J=I           * wird nie erreicht!

-100

RJ=LISTE(J)
LISTE(J)=R
LISTE(NULL)=RJ
IF J>NULL
  .PUSH(EN,J)
  J-
  IF NULL<J
    .QUICKSORT(NULL,J)
  ENDIF
  .POP(EN,J)
ENDIF

IF J<EN
  J+
  IF J<EN
    .QUICKSORT(J,EN)
  ENDIF
ENDIF

ENDPROC

PROC ANZEIGEN

LOCAL
BYTE
[
L,M
]

BEGIN

M=0
WHILE M<=N
  L=LISTE(M)
  ?(L);
  M+
WEND
?

ENDPROC

PROC PUSH

IN
BYTE
[
FIN,IND
]

BEGIN

KELLER(KELL)=FIN
KELL+
KELLER(KELL)=IND
KELL+

ENDPROC

PROC POP

OUT
BYTE
[
FIN,IND
]

BEGIN

IF KELL<>0
  KELL-
  IND=KELLER(KELL)
  KELL-
  FIN=KELLER(KELL)
ELSE
  ?("KELLERFEHLER!!!!!")
ENDIF

ENDPROC

PROC FUELLEN

IN
BYTE
[
N
]

LOCAL
BYTE
[
I,ZUF=53770
]

BEGIN

I=0
WHILE I<=N
  LISTE(I)=ZUF
  I+
WEND
LISTE(I)=255
ENDPROC
```

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Bibo-Assembler	AT 160	49,00
Bibomon 25 K	**AT 244**	**99,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Centr. Interface II	AT 98	128,-
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	**AT 305**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Gaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Mouse	**AT 278**	**59,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Megaram 256 KB	**AT 250**	**129,-**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
MS-Copy	AT 161	24,90
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick magazin 11	AT 180	9,00
Quick magazin 12	AT 193	9,00
Quick magazin 13	AT 232	9,00
Quick magazin 14	AT 280	9,00
Quick magazin 15	AT 316	9,00
Rom-Disk XL	AT 236	119,-
Rom-Disk XL/8 Epr.	AT 238	169,-
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Speedy 1050	AT 110	99,00
Speedy XF551	**AT 284**	**149,-**
Spieledisk	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	**AT 318**	**24,00**
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**

CompuServe

Der größte Computerclub der Welt

Vor 26 Jahren begann CompuServe als Rechenzentrum in Columbus im US-Bundesstaat Ohio, Rechenzeit an Firmen zu vermieten, die sich keine eigenen Computer leisten konnten. Der Einstieg ins Onlinegeschäft fand Ende der 70er Jahre statt. Aber erst Mitte der 80er wurde CIS auch für Privatpersonen attraktiv, wenn auch die Zugänge damals mit 300 bps noch reichlich bescheiden ausfielen.

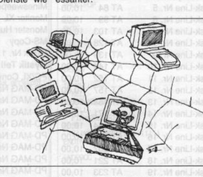
Mit mehr als zwei Millionen Mitgliedern ist CompuServe der größte Onlinedienst der Welt. In Deutschland haben immerhin mehr als 100.000 Mitglieder ihre CIS-Kennung und es werden immer mehr. Grund genug, dieses "Netz" unter die Lupe zu nehmen.

Für den Einstieg in CIS genügt ein Modem und ein Terminalprogramm. Man stellt das Terminal auf 2.400 bps, 7 Start- und ein Stopbit und ruft den nächstgelegenen Knotenpunkt an. Das geht mit jedem Computer, auch mit dem Atari. Dann führt man eine Anmeldeprozedur durch, man erhält sein Paßwort und man kann loslegen.

CompuServe ist nach wie vor ein Großrechnerverbund und deshalb erst einmal textorientiert. Wer schon mit MVS auf Betriebsystemebene gearbeitet hat, wird sich rasch auskennen. Die Steuerung erfolgt durch Befehle wie GO, LEAVE, QUIT etc. Auch dies ist mit dem Atari kein Problem.

Wer der Meinung ist, befehlsorientierte Onlinedienste gehörten der Vergangenheit an, kann auch auf eine graphische Benutzeroberfläche, den CompuServe-Information-Manager (CIM) zurückgreifen. Mich konnten jedoch weder der Win-CIM noch sein OS/2-Pendant überzeugen. Schneller geht es allemal mit einem Terminalprogramm, außerdem laufen Bob-Term (XL) oder Telemate (PC) wesentlich stabiler als Windows. Interessant sind für den täglichen Surfer auch noch sogenannte Navigatoren, mit denen man den Ablauf seiner CIS-Sessions automatisieren und so teure Onlinezeit sparen kann.

Die Grundgebühr beträgt 9,95 Dollar im Monat. Darin enthalten sind etwa 100 Basisdienstleistungen, die kostenfrei genutzt werden können, sowie ein Freikontingent an Electronic Mails. Für die meisten Dienste wie Hardwaresupport-Foren muß man aber zahlen. Der kleinste Zeittakt ist die Minute, die mit ca. 8 Cent (umgerechnet ca. 12 Pfennig) zu Buche schlägt.



Die Basisdienste decken zwar einen Grundbedarf ab und sind anfangs auch recht interessant, werden aber schnell langweilig. Anfangs macht es noch Spaß, sich mit dem Win-CIM durch die Nachrichten von Associated Press oder der dpa zu hangeln. Zugegeben manchmal ist es interessant, auf dieses Angebot zurückzugreifen: Nach dem Tod von Patricia Highsmith war noch am gleichen Tag eine ausführliche Reportage über die Autorin zu finden, das sind aber sporadische Ausnahmen, für die alleine sich die CIS-Kennung nicht lohnen würde.

Interessanter, wenngleich nicht kostenfrei, sind die Diskussions- und Supportforen. Mittlerweile läßt es sich kein Hard- oder Softwarehersteller mehr nehmen, ein Forum in CompuServe zu unterhalten, allen voran Microsoft, IBM und Novell. Aber auch INTEL, Motorola, Sparc, Pearl Agency, SemWare und andere Hersteller von Hard- und Software sind vertreten. In den Foren findet man neben einem - je nach Anbieter mehr oder weniger - umfassenden Support auch Programme, Treiber und Patches in Bibliotheken.

In CIS existert auch ein Atari-Forum, das u.a. auch Angebote und Software für XL/XE-Rechner zum Downloaden bereitstellt. Einer der Betreuer des Forums (Sysops) ist Robert Puff, der durch seine Programme BobTerm und My-DOS bekannt wurde. Allerdings kann man das dortige Angebot kaum als lohnend bezeichnen. Die Abbuc-Mailbox ist da wesentlich interessanter.

Neben den Basisdiensten gibt es noch die Premiumdienste. Um auf diese Zugriff zu erhalten, muß man höhere Grundgebühren zahlen. Die Verwendung dieser Dienste ist in der Regel nur für professionelle Nutzer interessant. Dafür hat man aber auch Zugriff auf ein sehr reichhaltiges Angebot an Datenbanken, Spezialanwendungen etc.

Seit einiger Zeit kann man als CompuServe-User auch aktiv am Internet teilnehmen. Man hat Zugriff auf fast alle Diskussionsgruppen des Internet (gemeinhin auch als Usenet bezeichnet). In absehbarer Zeit sollen auch Dienstleistungen wie ftp und telnet verfügbar werden, wobei lediglich die Onlinezeit, nicht aber die empfangene Datenmenge berechnet wird. Dies kann eine preisgünstige Alternative zu einem festen Internet-Account sein, v.a. wenn man nur gelegentlich auf Saugtour geht.

ATARI magazin - DFÜ - CompuServe

Zu den Angeboten eines Onlinedienstes gehört es auch, daß deren Teilnehmer miteinander in Kontakt treten können. Allgemein bezeichnet man dies als Electronic Mail, abgekürzt E-Mail. CompuServe bietet neben dem Kontakt zu anderen CIS-Teilnehmern auch noch die Möglichkeit, mit Internauten und X.400-Nutzern Kontakt aufzunehmen. Diesen Service läßt sich CompuServe gut bezahlen. Für eine normale Mail bis 7.500 Byte Größe zahlt man zehn Cent, für weitere 7.500 Zeichen nochmals zwei Cent. Auch der Empfang von Mails aus dem Internet ist kostenpflichtig, allerdings hat man ein monatliches Freikontingent von 9 Dollar für E-Mail. Leider kann man Restbeträge nicht in den nächsten Monat übernehmen.

Zu den Dienstleistungen der kommenden Datenautobahn gehört auch das Shopping am Computer. CompuServe bietet dafür schon heute ein "elektronisches Kaufhaus" (The electronic Malltm) an, das zu einer Shoppingtour verführen soll. Laut Werbung sind etwa 120 Anbieter von Soft- und Hardware, aber auch von Büchern, Nahrungsmitteln und Blumen vetreten. Leider liefert nur ein Teil der Shops auch ins Ausland, speziell nach Europa aus. Europäische Anbieter sind so gut wie gar nicht vertreten. Hier hat die deutsche Konkurenz Datex-J die Nase vorn, kann man doch dort nicht nur bei der deutschen Bundesbahn Tickets ordern, sondern auch bei Quelle Bohrmaschinen, Farbfernseher und Videorecorder.

Ein weiterer Punkt, in dem Datex-J bzw. BTX CompuServe überlegen ist: Electronic Banking. Viele Banken werben damit, daß man in Zukunft seine Bankgeschäfte zu Hause per PC erledigen kann. Bisher ist dies in Deutschland lediglich über BTX möglich. Es wäre wünschenswert, wenn dies auch über CIS möglich wäre. So könnte man auch aus dem Ausland seine wichtigen Bankgeschäfte abwickeln.

Eine der wichtigsten Fragen: Wie interessant ist CompuServe für mich? Das kann man nicht spontan beantworten. Sicherlich ist CompuServe als geschäftlich genutzter Account eine lohnende Sache. Ein Geschäftsmann ist mit seinem Laptop im Gepäck auch auf Reisen erreichbar. Abends im Hotel noch schnell den Bericht fertig getippt, das Laptop in die Telefondose gestöpselt, den nächsten lokalen Einwahlknoten angewählt (die gibt es weltweit) und schwupps ist der Text in der Firma. Gleichzeitig holt man seine Post ab und kann so wenn nötig noch in Deutschland anrufen, oder aber man schickt ein Mail. Vor allem kleinere und mittelständische Unternehmen können mit CIS gegenüber dem Internet eine Menge Geld sparen.



Anders sieht die Situation für Privatpersonen aus: CIS entstand auf dem amerikanischen Markt und spiegelt auch einen guten Teil amerikanischer Kultur wieder. Damit kann nicht jeder etwas anfangen. Auf der anderen Seite bieten die vielen Foren auch für Europäer ein reichhaltiges Angebot, nennenswert ist das deutsche "Spiegel-Forum", über das man mit Redakteuren des ersten deutschen Nachrichtenmagazins und sogar mit Politikern online in Kontakt treten kann. Der erste deutsche Politiker, der diese Möglichkeit nutzte, war Kurt Biedenkopf, der Ministerpräsident von Sachsen-Anhalt. Die Frage ist, ob man auf so etwas Wert legt.

Letztendlich muß man Kosten und Nutzen gegeneinander abwägen. Das einfachste ist, man meldet sich in CompuServe an, der erste Monat kostet keine Grundgebühr und mit ein paar Tricks kann man sich schnell eine Benutzergutschrift über 15 Dollar besorgen: Mit GO BASIC erhält man eine einmalige Gutschrift von 5 Dollar. Nach den ersten zwei Wochen sollte man GO POLL eingeben. Man wird nun aufgefordert, einige Fragen zu dem Angebot von CIS zu machen. Als Dank für die Teilnahme an dieser Meinungsumfrage erhält man dann 10 Dollar gutgeschrieben.

Die Bezahlung geht am unkompliziertesten über Kreditkarte, ansonsten ist auch Bankeinzug möglich, das ist aber teurer. Eine ausführliche Rechnung ist gegen Aufpreis erhältlich, mit GO CHARGES kann man sich jedoch jederzeit über seine aktuelle Belastung informieren.

Florian Baumann

CIS auf einen Blick

Kosten:

$ 9,95 Grundgebühr

$ 4,80 pro Stunde für Foren

E-Mail (senden und Empfang aus dem Internet):

$ 0,10 für die ersten 7.500 Byte

$ 0,02 für jeweils weiter 7.500 Byte

Zugang in Deutschland

Berlin 030 / 606021

Düsseldorf 0211 / 4792424

Fankfurt 069 / 20976

Hamburg 040 / 6913666

Hannover 0511 / 7242909

Karlsruhe 0721 / 859818

Köln 0221 / 2406202

München 089 / 66530170

Nürnberg 0911 / 5215050

Stuttgart 0711 / 450080

Weitere Informationen gibt es kostenfrei unter 0130 / 86 46 43

ATARI magazin - Basic Kurs

ATARI-BASIC Programmieren leichtgemacht !

Herzlich willkommen zum ATARI-Basic Workshop!

In dieser Ausgabe wollen wir mal einen Vokabel(trainer) programmieren, der dann auch mit in den ATARI-Texter eingebunden werden soll. Im heutigen Zeitalter der Textverarbeitung sind Übersetzer und Rechtschreibkorrektur ja sehr gefragt, wie z.B. beim "STAR WRITER" für den PC.

Wir wollen hier jetzt erst einmal mit der gängigsten Fremdsprache anfangen. Das ist ja wohl ENGLISCH. Dieses Programm soll nun einmal zeigen, wie man eine ganz einfach Abfrage nach Vokabeln an Hand von DATA-Zeilen auf unserem ATARI XL/XE durchführen kann. Der "Trainer" kann beliebig erweitert werden. Dazu muß allerdings einiges beachtet werden.

1. In Zeile 160 muß der Wert (N=6) auf die aktuelle Vokabelzahl erweitert werden und

2. müssen die Vokabeln (wie im Beispiel) in die Datazeilen eingefügt werden.

LISTING

```
10 REM **** ANHANG zum ATARI-Texter ****
15 REM **** Woerterbuch DEUTSCH ENGLISCH
20 ? CHR$(125)
30 ? "Programm zum Nachschlagen von Vokabeln"
40 ? :? "DEUTSCH-ENGLISCH"
45 ?:?
50 ? "     Zusatz zum ATARI-TEXTER"
60 ?:?:?
70 ? "... weiter mit ENTER ..."
80 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:":GET #1,t
90 IF T=155 THEN 150
100 IF T<>155 THEN 80
110 GOTO 80
150 ? CHR$(125)
160 N=6
170 DIM A$(1),W$(15),D$(15),F$(15)
200 ? "Welche Uebersetzung wird gewuenscht ?"
205 ?:?:?
210 ? "     Deutsch  - Englisch  (1)"
230 ? "     Englisch - Deutsch   (2)"
240 ? :? "Bitte 1 oder 2 Eingeben :";
242 INPUT Z
245 ? CHR$(125)
247 RESTORE
250 IF Z=2 THEN 350
255 ? :?
260 ? "DEUTSCHES Wort bitte ";:INPUT W$
270 FOR I=1 TO N
280 READ D$,F$:IF D$=W$ THEN 320
290 NEXT I
295 ?:?
300 ? "Gesuches Wort im Datenbestand nicht"
310 ? "vorhanden!":GOTO 450
320 ? CHR$(125)
325 ? "Deutsch           : ";D$:?
330 ? "Englisch          : ";F$
340 GOTO 450
350 ?:?:?
355 ? "ENGLISCHES Wort bitte ";:INPUT W$
357 RESTORE
360 FOR I=1 TO N:READ D$,F$:IF F$=W$ THEN 400
370 NEXT I
375 ?:?
380 ? "Gesuchtes Wort im Datenbestand nicht"
390 ? "vorhanden!":GOTO 450
400 ? CHR$(125)
405 ? "Englisch          : ";F$:?
410 ? "Deutsch           : ";D$
450 ? :? :? "Nochmal (J/N) ";:INPUT A$
460 IF A$="J" THEN ? CHR$(125):GOTO 200
470 ?:? "Ende der Ausgabe":END
500 DATA GUT,GOOD
502 DATA SCHLECHT,BAD
504 DATA TISCH,TABLE
506 DATA MORGEN,MORNING
508 DATA WASSER,WATHER
510 DATA FISCH,FISH
512 DATA BILD,PICTURE
```

So z.B. " 514 DATA STERN,STAR"

So, wenn Ihr nun alles fehlerfrei abgetippt habt, müßte es funktionieren. Wie Ihr seht, kann man hier auch ganz leicht eine Rechtschreibkorrektur machen. Aber dazu kommen wir nächstes mal. Überlegt Euch doch auch mal einen Weg, um dieses kleine Listing mit in den ATARI-Texter einzubinden, damit er gleichzeitig als Rechtschreib-Korrektur mitläuft.

Ergebnisse schickt Ihr dann bitte an folgende Adresse:

Kay Hallies, Flamweg 7, 25335 Elmshorn

FAX: 04121 - 20004

Mailbox : 04121 20004 T,#,#,# (24h Online) für ATARI XL/XE/ST/TT/FALCON & PC

Die beste Lösung wird mit einem XL-Spiel (SPIDER) prämiert. Also ran an den Computer und mitgemacht.

(BITTE NICHT TELEFONISCH sondern nur per FAX oder LISTING (MAILBOX, POST).

Viel Glück!

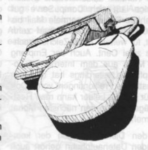
COMPY-TECH / Kay Hallies

MAUS

Mit neuer Treibersoftware

Die Maus ist geblieben, deshalb möchte ich hierüber auch keine großartigen Worte mehr verlieren. Was sich geändert hat ist die Treibersoftware dazu.

Man bekommt eine Diskettenseite voller Treibersoftware und umfangreicher Dokumentation. Es werden Treiber mitgeliefert für Touch Tablet, Trackball und Maus.



Das Gute an den ganzen Treibern ist die einfache Einbindung in eigene Programme. Es werden einfach die Betriebssystemroutinen geändert, so daß die Maus kinderleicht abgefragt werden kann.

Die Maus selbst wird mit dem STICK-Befehl abgefragt, die linke Maustaste mit dem STRIG-Befehl und die rechte Maustaste mit dem PADDLE-Befehl. Bisher hieß es immer, es gibt nur sehr wenig Software, die auch die rechte Maustaste unterstützt, da fast niemand wußte, wie man sie abfragen kann. Mit dieser Software ist dies nun alles gar kein Problem mehr.

Best.-Nr. AT 278 DM 59,-

SYMMETRIKER

Heute geht es im Workshop zum WASEO-Grafinoptikum um das dritte Programm auf der Diskette, den Symmetriker.

Das Wort kommt vielen sicher etwas merkwürdig vor, aber die Bedeutung ist ganz einfach: Symmetrie kommt aus der griechischen Sprache und bedeutet soviel wie "spiegelbildliche Übereinstimmung" oder, kürzer gesagt, Gleichförmigkeit. Tatsächlich hat der Symmetriker etwas mit einer spiegelbildlichen Darstellung zu tun, denn mit ihm kann man schnell und einfach symmetrische Muster in Graphics 10 zeichnen.

Spiegelung

Dabei wird eigentlich nur in einem Viertel des Bildschirms gezeichnet, die restlichen drei Viertel werden horizontal bzw. vertikal gespiegelt und so entsteht schnell ein interessantes Muster. Dazu hat man noch viele Möglichkeiten etwas anders einzustellen, so daß sich viele verschiedene Muster erzeugen lassen. Das klingt ja alles schon ganz gut, aber wozu braucht man das eigentlich?

Nun, stellen Sie sich vor, Sie haben ein Programm in Basic geschrieben oder möchten eine kleine Bilderschau erstellen. Nun fehlt ihnen das passende Titelbild dazu oder die Bilder für die Bilderschau, und sie haben keine Zeit oder keine Lust, womöglich tagelang alle Bilder selbst zu zeichnen, zusammenzusuchen, zu verbessern und so weiter. Da kommt Ihnen der Symmetriker gerade recht, denn hier brauchen Sie nur verschiedene Dinge einzustellen, den Rest erledigt der Computer für Sie.

Farbanimation

Da in Graphics 10 gezeichnet wird, sind später auch Farbregisterverschiebungen, also Farbanimationen möglich, wodurch jedes Bild noch viel beeindruckender wird. Der ganze Vorgang dauert nur ein paar Minuten und danach haben Sie ein Bild mit einer ansprechenden Grafik zur Verfügung, die sie übernehmen, löschen oder mit einem weiteren Zeichenvorgang noch ausschmücken können. Das ist ganz leicht, Sie werden es gleich merken, wenn Sie das Programm gestartet haben und ausprobieren.

Bild zeichnen

Nach dem Programmstart sieht man, wie gewohnt, das Auswahlmenü. Wenn man dann Return oder den Feuerknopf drückt, kann man gleich mal einen Blick zur Grafikfläche riskieren. Bis jetzt ist er natürlich noch leer. Wenn Sie wollen, können Sie dann gleich zum zweiten Menüpunkt "Bild zeichnen" gehen und ihn starten. Das Programm zeichnet dann das Muster nach den Standardeinstellungen, wie sie immer sind, solange sie nicht durch den Benutzer geändert werden.

Die Zeichnung beginnt in der obersten linken Ecke und, entsprechend gespiegelt, gleichzeitig auch in allen anderen Ecken und wird dann schnell fortgesetzt, so daß man bald eine diagonale Linie sieht, die mit jedem neuen Pixel (ein Bildpunkt, der in Graphics 10 immer vier Bit breit ist) die Farbe wechselt.

Buntes Muster

Ist die Linie an einer Grenze angelangt, schlägt sie eine andere Richtung ein und so entsteht nach einer Weile ein buntes Muster, das wie ein diagonales Gitter aussieht. Sie können sich entspannt zurücklehnen und das Schauspiel genießen, und wenn sie genug davon haben, drücken Sie einfach eine Taste oder den Feuerknopf, das bringt sie dann wieder zum Auswahlmenü zurück.

So weit, so gut. Jetzt könnten Sie dieses Bild schon auf Diskette abspeichern, aber sehen wir uns vorher lieber an, was es noch für Möglichkeiten gibt. Im Auswahlmenü finden Sie einen Menüpunkt, der sich "Parameter" nennt. Dieses Wort bedeutet nichts weiter als Einstellungen, Sie können damit also vorgeben, wie der Zeichenvorgang ablaufen soll. Wenn Sie ihn anwählen, werden die einzelnen Paramter nacheinander abgefragt, der alte Wert eingeblendet und Sie können einen erlaubten neuen eingeben. Falls Sie aber einen eingeben, der außerhalb des erlaubten Bereichs liegt, wird er ignoriert und der alte gilt dann weiter. Wollen Sie nichts verändern, drücken Sie einfach Return.

Zuerst werden Sie nach der Startposition gefragt und können Spalte und Zeile bestimmen. Erstmal sollten Sie diese aber so lassen. Dann kommt der Zufallsbereich, auch der soll erstmal derselbe bleiben, genau wie die Farbänderung, die danach folgt. Damit können Sie festlegen, wie oft die Farbe mit jedem neuen Pixel geändert werden soll.

Pinselstärke

Da in Graphics 10 neun Farbregister zur Verfügung stehen, gibt es also die Möglichkeit 0 (gar nicht, immer dieselbe Farbe) bis 9 (alle Farben hintereinander). Nun kommt die Pinselstärke an die Reihe und da wird es interessant, denn hier läßt sich festlegen, wie "lang" ein Pixel wird, also quasi wie "dick" der "Pinselstrich" werden soll. Geben Sie hier mal eine 9 ein. Anschließend können Sie die Schrittweite eingeben. Dahinter steckt nichts anderes als der Sprung, den das Programm von Zeile zu Zeile machen soll. Geben Sie hier mal ebenfalls eine 9 ein.

Zufallswerte

Zuletzt werden Sie gefragt, ob der Zufall eingeschaltet werden soll oder nicht (wenn ja, zeichnet das Programm mit Berücksichtigung der Einstellungen mit dem Zufallsgenerator und so vor sich hin, wie es die Zufallswerte bestimmen). Lassen Sie die Einstellung zunächst so, wie sie ist. Später, wenn Sie nur bestimmte und nicht alle Werte ändern wollen, können Sie den Eingabevorgang je-

Workshop - Grafinoptikum - Symmetriker

derzeit durch Drücken von ESC abbrechen. Jetzt starten Sie den Zeichenvorgang erneut. Sehen Sie, was passiert?

"X"-Buchstaben

Ein ganz neues Muster entsteht, das jetzt auch wieder ein Gitter bildet, aber mehr hintereinanderstehenden, großen "X"-Buchstaben ähnelt. Das können Sie sich wieder so lange ansehen, wie Sie wollen oder es ihnen gefällt und danach wie gewohnt zum Auswahlmenü zurückkehren. Wenn Sie mögen, können Sie auch noch mit anderen Werten experimentieren. Wenn z.B. Pinselstärke kleiner als die Schrittweite ist, entsteht kein Gitter, sondern ein Punktmuster. Umgekehrt entstehen Treppen usw. Es gibt hier viele Möglichkeiten!

Farbregister

Natürlich gibt es noch eine andere wichtige Einstellungsfunktion. Sie können Sie im Auswahlmenü unter "Farbeinstellungen" sehen. Hier werden alle Farbregister nacheinander abgefragt (Achtung, hier ist Zelle 704 für den Hintergrund zuständig, nicht, wie sonst üblich, 712!). Die Eingabeweise ist dabei dieselbe wie bei den Parametern.

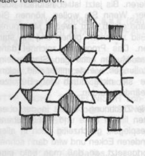
Damit sind die Möglichkeiten des Symmetrikers aber noch lange nicht ausgereizt! Steuern Sie mal den letzten Menüpunkt an und starten Sie ihn. Nun werden Sie gefragt, ob Sie eine Bildschirmaktion vorhaben oder zu den anderen Programmen kommen wollen. Da letzteres nicht der Fall ist, drücken Sie einfach Return oder den Feuerknopf.

Regenbogen-Effekt

Jetzt haben Sie 4 Möglichkeiten das Bild zu beeinflussen. Zunächst mal gibt es da den berühmten "Regenbogen"-Effekt, der alle ATARI-Farben mittels Display-List-Interrupt über den Bildschirm laufen läßt.

Bevor Sie ihn starten, werden Sie noch gefragt, für welches Farbregister er gelten soll. Drücken Sie nur Return oder geben wieder einen unerlaubten Wert ein, wird automatisch der Hintergrund (704) eingestellt. Danach können Sie die Grafik mit den durchlaufenden Farben sehen und jederzeit durch einen Tastendruck zum Auswahlmenü zurückkehren.

Die zweite Möglichkeit ist besonders für Basic-Programmierer interessant, denn hier können Sie sehen, wie die Werte in den Farbregistern verschoben werden. Im Gegensatz zu dem DLI läßt sich sowas nämlich auch in Basic realisieren.



Mit der dritten Möglichkeit können Sie den kompletten Bildschirm löschen. Vorher gibt es aber noch eine Sicherheitsabfrage, damit man nicht durch versehentliches Anwählen etwas unabsichtlich unwiederbringlich weggelöscht.

Die letzte Möglichkeit ist gerade dann sehr hilfreich, wenn Sie ihr Bild noch mit einem Text versehen wollen (z. B. mit dem Textskalierer, der sich auch auf der Diskette befindet und mit dem das sehr gut möglich ist) und dafür Platz reservieren wollen.

Sobald sie ihn gestartet haben, sehen Sie in der linken oberen Ecke der Grafikfläche einen blinkenden Grafikcursor. Diesen können Sie jetzt mit dem Joystick oder den Pfeiltasten bewegen. Haben Sie die richtige Position erreicht, drücken Sie Return oder den Feuerknopf.

Nun können Sie ein Rechteck aufziehen. Hat es die gewünschte Größe erreicht, drücken Sie auch wieder Return oder den Feuerknopf, und die Fläche wird mit der Hintergrundfarbe gelöscht. Dabei ist es ganz egal, ob Sie das Rechteck von unten oder oben, links oder rechts aufziehen, der Löschvorgang wird dadurch nicht beeinflußt.

Hoppla

Was aber, wenn Sie einen Bildschirmteil gelöscht haben und es war die falsche Stelle oder Größe? Kein Problem! Drücken Sie einfach die Taste "H" (wie "Hoppla"), und das alte Bild ist sofort wieder da! Vor jedem Löschvorhang wird es nämlich gesichert für den Fall, daß man es nochmal zurückholen will.

Wenn Sie allerdings nach dem Löschen durch einen Tastendruck wieder zum Auswahlmenü zurückgekehrt sind und es dann zurücknehmen wollen, geht es nicht mehr, weil dabei das alte Bild überschrieben wird. Mit Hilfe der Löschfunktion können Sie also hervorragend einen Bildrahmen "ausschneiden" und einen Text hineinsetzen. Dazu brauchen Sie das Bild nur als Graphics-Draw-Bild abspeichern, den Textskalierer zu laden, das Bild wieder zu laden und dann ihren Text hineinschreiben.

Abspeichern

Wie man abspeichert? Ganz einfach, starten Sie den Menüpunkt "Diskette". Jetzt werden Sie gefragt, welches Format Sie wüschen. Bei "Nur Grafik" werden nur die Grafikdaten auf die Diskette geschrieben und keine Farb- und anderen Informationen. Ansonsten können Sie das Grafik-Draw-Format anwählen. Dann müssen Sie nur noch den Dateinamen angeben, und das Bild wird auf der eingelegten Diskette abgespeichert (Laden funktioniert übrigens ähnlich, auch hier können Sie zwischen den zwei verschiedenen Formaten wählen).

Workshop - Grafinoptikum - Symmetriker

Zufallsfunktion

Jetzt wollen wir noch die Zufallsfunktion ausprobieren. Dazu sollten Sie zuerst den Bildschirm löschen (aber erst nach der Abspeicherung!) und dann den Zufall einschalten (bei den Parametern, alle anderen Werte können Sie unverändert lassen). Schauen Sie sich jetzt mal an, was passiert. Es entsteht ein recht chaotisches Muster! Falls Sie zwischendurch mal den Eindruck haben, es würde nichts mehr geschehen, dann ist das eine Täuschung, da das Programm dann einen Zeichenabschnitt zufällig nochmal "nachmalt". Wenn Sie also ein ausgefallenes Bild brauchen, ist die Zufallsfunktion dafür hervorragend geeignet!

Sie sehen, mit dem Symmetriker zu arbeiten ist wirklich ganz leicht. Titel- und andere Bilder lassen sich auf bequeme Weise und ohne große Mühe erstellen, und die Bedienung ist so einfach und komfortabel, daß daß auch ein Anfänger damit keine Schwierigkeiten haben dürfte.

Wollen Sie Ihr Bild in ein Basic-Programm einbinden und dabei Farbanimation verwenden, brauchen Sie dafür nur noch eine kleine Laderoutine. Für alle, die keine zur Hand haben oder nicht wissen, wie sie diese programmieren sollen, habe ich schon so eine geschrieben, die Sie im unteren Kasten finden.

Laderoutine

```
0 REM SAVE "D:BILDLADE.BAS
10 REM ** BILDERLADER FUER GR. 10 **
20 GRAPHICS 10:POKE 559,0:POKE 65,0
30 DIM ML$(6)
40 FOR I=1 TO 6:READ D:S=S+D
50 ML$(I,I)=CHR$(D)
60 NEXT I
70 DATA 104,162,16,76,86,228
80 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"D:DATEINAM.EXT"
90 POKE 850,7:POKE 852,PEEK(88):POKE 853
,PEEK(89):POKE 856,0:POKE 857,30
100 U=USR(ADR(ML$))
110 GET #1,A:IF A<>75 THEN 280
120 GET #1,B:IF B<>4 THEN 290
130 GET #1,C
140 FOR I=0 TO C-1:C=I*2
150 GET #1,A:GET #1,B
160 POKE 700+A,B
170 NEXT I
180 CLOSE #1:POKE 559,34
190 A=PEEK(705):B=PEEK(706):C=PEEK(707)
200 D=PEEK(708):E=PEEK(709):F=PEEK(710)
210 G=PEEK(711):H=PEEK(712)
215 FOR I=1 TO 5:NEXT I
220 FOR I=1 TO 5:NEXT I
230 POKE 705,B:POKE 706,C:POKE 707,D
240 POKE 708,E:POKE 709,F:POKE 710,G
245 FOR I=1 TO 5:NEXT I
250 POKE 711,H:POKE 712,A
260 FOR I=1 TO 5:NEXT I
270 GOTO 190
280 ? "Kein Graphics-Draw-Bild!!!":END
290 ? "Falsche Grafikstufe!!!":END
```

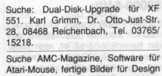
Sie ist "übernahmefertig", man braucht sie also nur noch abzuschreiben und im eigenen Programm unterzubringen.

Damit wären alle Funktionen und Möglichkeiten erklärt. Da jetzt alle Programme des WASEO-Grafinoptikums besprochen sind und mich keine weiteren Fragen erreicht haben, schließe ich diesen Workshop.

Auf Wunsch von Herrn Rätz werde ich aber in der nächsten Ausgabe wieder einen eröffnen, in dem es um die Programme der WASEO-Triology-Diskette geht.

Also bis dahin und Good Byte an alle ATARI-Freunde!

Thorsten Helbing



KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt - Anzeigenschluß 1. Juni

Suche: Dual-Disk-Upgrade für XF 551. Karl Grimm, Dr. Otto-Just-Str. 28, 08468 Reichenbach, Tel. 03765/15218.

Suche AMC-Magazine, Software für Atari-Mouse, fertige Bilder für Design Master, Software für Briefgestaltung, alle alten Anzis aus dem Computer Flohmarkt. Stefan Krause, Gorknitzer Str. 26, 01809 Gorknitz.

Suche PrintShop Grafiken usw., sowie Spiele auf Disk oder Modul. Stefan Krause, Gorknitzer Str. 26, 01809 Gorknitz.

Suche Eprom-Burner V1.6. Klaus-Dieter Loesaus, Poggendörfer Weg 2a, 24149 Kiel, Tel. 0431/204845.

Suche ständig neue PD-Software, auch selbstgeschriebene für das PD-MAG! Zum Tausch stehen fast 500 Disketten zur Verfügung! Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen.

Suche Lazy-Finger Disketten: 1/87, 1/88, 3/88, 9-10/89 und 11-12/89. Ebenfalls suche ich Diskettenmagazine wie "Action", DV-Magazin, Excel und Spectacular M.D.! Bernd Dille, Nordhäuserstr. 47B, 99706 Sondershausen, Tel. 03632/600286.

Verkaufe: 80 Zeichen Atari XEP 80 + Thorn Emi Monitor/Bernstein + Atari Writer 80 + Turbo File 80 (Datenbank) + diverse Kabel und Netzteil. Komplett DM 350,-Atari 1029 Matrixdrucker DM 100,-. Atari 1027 Briefdrucker DM 80,-. Andreas Köpfer, Sehnder Str. 27 D, 31319 Sehnde.

Biete: Mission Zircon, Mad Marbles, Scaremonger, 8-Bit-Magazin 13+14 für zusammen DM 20,- (kein Porto). Robert Kern, Warmtal 3, 88515 Langenslingen, Tel. 07376/708.

ATARI magazin - Spiele Programmieren

Spiele Programmieren Teil 1

Da die Assemblerecke für Anfänger beendet worden ist, wird es nun Zeit das Erlernte anzuwenden. Da ich vermute, daß die meisten Maschinensprache lernen um Demos und Spiele zu erstellen, werde ich in dieser Serie ein Spiel coden und soweit ich es für nötig halte erklären. Ein Problem gibt es allerdings noch. Das Spiel ist noch nicht fertig, da ich vor habe es parallel zur Serie entstehen zu lassen, aber ich denke, daß wir das schon irgenddwie hinkriegen.

Im ersten Teil geht es um grundlegende Dinge, also noch nicht ums Coden. Mit 'Coden' bezeichnet man übrigens das Programmieren in MC (Maschinensprache). Ihr seht schon, die Serie soll für den Anfänger sein, der gerade mal den MC-Kurs für Anfänger hinter sich hat, aber die schon etwas mehr drauf haben werden sicher den einen oder anderen Tip erhaschen können.

Dazu soll eins noch klargestellt werden. Ich sehe mich als Profi, wenn Ihr Fehler entdeckt oder manchmal einen Weg seht der effizienter ist, schreibt mir (oder an den Verlag) oder ruft bei mir an, so daß jeder von jedem lernen kann. Anzumerken ist noch, daß diese Serie Euch zeigen soll, wie es gemacht werden kann, und nicht wie es zumachen ist. Wenn die Serie zuende ist und Ihr Euch an eigene Projekte wagt, werdet Ihr bald Euern eigenen Stil gefunden haben.

Das Program schreibe ich mit dem 130+ Assembler von T. Karwoth, weil der Atmas II für so etwas meiner Meinung nach nicht ausreicht.

Der 130+ ist ja PD (siehe Test im AM 6/94 S. 41) daher kann er leicht angeschafft werden.

Bei fast jedem Projekt Teile ich mir die 16k Seiten des Assemblers folgendermaßen ein:

Seite 1

- festlegen von Konstanten
- Makrodefinitionen
- Notizen

Seite 2

- ORG Anweisung
- Variablen (DFB/DFW Anweisungen)

Seite 3

- Hauptprogramm (ab Label 'beg:')
- Interrupts

Seiten 4-6

- Unterprogramme

Die Variablen bezeichne ich meistens mit sinnigen Abkürzungen (Display List = dl; Bildschirmspeicher = BS u.s.w.). Dann verwende ich bei Bezeichnungen (Labels, Variablen) und Kommentaren oft die Englische Sprache, weil es eben kürzer und prägnanter ist.

Jeder sollte darauf bedacht sein, seinen Quellcode geordnet und übersichtlich zu schreiben, damit er leichter verständlich ist.

Wer nun denkt die ach so graue Theorie ist vorbei, hat Pech, denn jetzt fängt sie erst an.

Planung:

Das Wichtigste ist die Planung, die vor dem Schreiben des Spieles stattfinden sollte, sich während des Schreibens natürlich geringfügig ändern kann (Je mehr Programme man geschrieben hat desto geringer werden die anfallenden Änderungen.). Hier nun die Planung zu meinem Projekt.

Ich möchte ein Spiel schreiben, das ich bei meinem Kumpel auf dem CPC 6128 gesehen habe. Es heißt 'Hunchback' oder so ähnlich und ist nichts besonderes, aber macht Spaß. Die Aufgabe des Spielers ist es, die Spielfigur, wir nennen sie mal Kurt, vom linken Bildschirmrand zum rechten zu steuern, wo er eine Glocke erreichen muß. Der Startpunkt sowie die Glocke befinden sich auf der selben Ebene, ungefähr in der Mitte des Screens. Zwischen diesen beiden Punkten sind natürlich einige Hindernisse wie z.B. Gruben oder von rechts oder links kommende Pfeile u.s.w.

Die letzte Hürde ist die Zeit, die bei diesem Spiel folgendermaßen gezählt wird. Links unten klettert ein feindlicher Ritter die Mauer hoch und geht nach rechts. Wenn er Kurt erreicht hat, sticht er ihn ab.

Alles in allem ist es nicht besonders schwer und auch kein Spitzenspiel. Es soll ja auch nur dazu dienen, daß Ihr, und ich natürlich auch, ein wenig an Erfahrung gewinnt.

Es werden auch einige Sachen behandelt die für Fortgeschrittene interessant sind, z.B. geschicktes einsetzen des DLI's.

Die Memory-Map:

Da 8-Bit Rechner (XL/XE, C64 u.s.w.) mit wenig Speicher ausgestattet sind, wir gehen von 64k aus, ist die RAM-Aufteilung besonders wichtig. Freier Speicher ist $3000-$bfff und unterm ROM $c000-$cfff und $d800-$ffff.

Man kann den Bereich $0700-$2fff natürlich auch benutzen. Tut man es aber nicht, kann man das Spiel auch ohne Probleme vom DOS aus laden und dorthin zurückkehren.

$3000-$4fff:

Für den Programmcode. Es kann sich natürlich am Ende herausstellen, daß der Bereich zu groß ist, aber lieber einen zu großen Bereich einkalkulieren, den man später immer noch verkleinern kann, als nacher die ganze Aufteilung zu ändern, weil 1k fehlt.

$5000-$54ff:

Für den Bildschirmspeicher. 25*40=1000 Bytes für den Mainscreen, 2*40=80 Bytes für die Anzeige von Punkten und Leben unterhalb

des Mainscreens und 128 Bytes für einen kleinen Titel oberhalb des Main screens.

$5500-$5bff:

Für die Spritedaten. Der Bereich ist recht großzügig ausgefallen, aber mir kam es auf die 1k Grenze ($bff) an.

$5c00-$5fff:

Für den Zeichensatz.

$6000-$7fff:

Für zwei Musiken (Titelbild und während des Spiels).

$8000-$87ff:

Für PM-Grafik Bereich ($8300-$87ff).

Den Bereich $8000-$82ff nutzen wir evtl. später.

$9400-$abff:

Für die Level-Hintergrafiken.

$ac00-$bfff:

Für das Titelbild, die Hi-Score List u.s.w. reserviert.

Hier irgendwo stehen die ersten Zeilen im Assembler-Format, die Ihr bis zum Erscheinen des nächsten AM's in den Rechner eingeben könnt, abspeichern nicht vergessen! Vielleicht erscheint die jeweils aktuelle Version ja auf der Diskline. Auf der Diskline werden sie dann im *.SRC-Format stehen, damit sie jeder unabhängig von seiner Konfiguration laden kann.

Noch ein Aufruf an alle Musiker: es sollen ja zwei Musiken vorkommen, die ich aber nicht schreiben möchte/kann. Ich bitte also diejenigen die noch zwei Musiken rumliegen haben oder gerne schreiben möchten, diese bitte bis zum Ende der Serie an mich zu schicken.

Noch schnell meine Adresse und dann bis demmnächst.

Daniel Pralle, Schlesierstr. 16k, 31535 Neustadt

Für Fragen stehe ich unter:

Tel. 05032/1316 zur Verfügung.

Seite 1

```
; seite 1
        OPT 0
;
; ***********************************
; *                                 *
; * Listing zur Serie:              *
; *       Spiele Programmieren      *
; *               Teil 1            *
; *                                 *
; *                 von             *
; *           Daniel Pralle         *
; *                fuer             *
; *                                 *
; *       ATARI Magazin  3/95       *
; *                                 *
; ***********************************
;
; Konstante
;
code:      EQU $3000
head-bs:   EQU $5000
main-bs:   EQU $5080
info-bs:   EQU $5468
col-fnt:   EQU $5C00
mrout1:    EQU $6000
mrout2:    EQU $7000
pmbase:    EQU $8000       ; $8300-$87ff
back0:     EQU $9400
back1:     EQU $9800
back2:     EQU $9C00
back3:     EQU $A000
back4:     EQU $A400
;
; Zeropage adressen
;
adr1:      EQU $F0
adr2:      EQU $F2
;
; ---    Makros    ---
;
move.b:    MAC 2
           LDA ?1
           STA ?2
           END
moveq.b:   MAC 2
           LDA #<?1
           STA ?2
           END
move.w:    MAC 2
           LDA ?1
           STA ?2
           LDA ?1+1
           STA ?2+1
           END
moveq.w:   MAC 2
           LDA #<?1
           STA ?2
           LDA #>?1
           STA ?2+1
           END
```

Seite 2

```
; seite 2
           ORG $3000
           JMP beg
```

Seite 3

```
; seite 3
beg:
           RTS
```

ATARI magazin - PD-MAGAZIN - Übersicht

Hallo PD-MAG Freunde!

Schon öfters wurde ich gebeten, doch mal ein Verzeichnis aller PD-Mag Inhalte zu veröffentlichen. O.k., wenn Ihr so etwas haben wollt, an mit soll's nicht scheitern!

PD-Mag 1/93

Getestete Software:

Das Himmelfahrtskommando
Edelweiss-Demo
Demo maker
Movie Monsters
Hanse XL
Megatari
German Demos

Hardwaretest:

Floppy 2000 update Kit

Programme:

Spiele: Oxygene, Teltnuag, Checkers, Dash

Demos: Atarisound, Hubbard-Demo, Acedemo

Anwender: CSM-Editor, Joystickte-ster

PD-Mag 2/93

Getestete Software:

Horrorcastle
Zaxxons Station
Disk Scape demo
Basic Compilation
Labyrinth des Todes
Hyperblast
Classic Demos

Hardwaretest:

Drucker Commodore MPS1230

Programme:

Spiele: Quix, Alien Attack, Tombsto-ne, Lander

Demos: Robocop-Demo, Alfdemo, 8 Player Demo

Anwender: CSM-Editor, Das War-tungsprogramm

PD-Mag 3/93

Getestete Software:

Megablast
Compy-Shop Magazin
World of Wonderers Demo
The Day after
Die dunkle Macht des Uriagh I+II
Stone Mine
SOS-Mangan

Hardwaretest:

Centronics Interface II

Programme:

Spiele: Zurück in die Gegenwart, Revolver, Arax, Submission, Ataroid

Demos: Ballsong, Hobbytronic Mu-sic-Compilation, Landscape-Demo

Anwender: Supercopy, CSM-Editor

PD-Mag 4/93

Getestete Software:

CSM-Editor
Megablaster
Spaceaway
C-64 Diashow
Quest for power
Trailer

Hardwaretest:

Datasette XC12

Programme:

Spiele: Egon, Memory, Froggie, Trucker, Megablast

Demos: One moment in Time Musik, The Top#2 Demo

Anwender: CSM-Editor, Polycopy

PD-Mag 1/94

Getestete Software:

Darkness Hour
Enrico 2
Vicky
Loaded Brain
A Christmas Eve Nightmare
Pinballs
Computer primer
Creepy caverns

Hardwaretest:

Sound 'n Sampler

Programme:

Spiele: The warsaw Tetris, Mines

Demos: Hell, Hawkmusic, Sanxion-Music, Zybexmusic

Anwender: CSM-Editor, Buisiness, Ceasars Clock, Build 2,x, Message maker

PD-Mag 2/94

Getestete Programme:

BSS great Demo
Star Trek
Sporting Chance
Copymate
Trolls
Phantastic Jorney 2

Hardwaretest:

Quickjoy 4 Supercharger

Programme:

Spiele: Hockey, A Future Nightmare, Aliens II

Demos: The Top#1, Sabbath#1

Anwender: CSM-Editor, Timeclock, Miniutillity

PD-Mag 3/94

Getestete Software:

PD 235
Top#3 Demo
Hifi demo
Sample Demos
The Last Guardian
Abenteuer in Schottland

Hardwaretest:

1MB Megaram

Programme:

Spiele: Deathzone, Unicum, Planet, Das alte Haus

ATARI magazin - PD-MAGAZIN - Übersicht

Demos: ABBUC-Demo, Secound Scroller, DYCP-Demo, Vega-Demo, Alien-Demo, Relag-Demo, Steffen-Demo, Eye of the Tiger Music

Anwender: Labelprinter, Bitmapeditor

PD-Mag 4/94

Getestete Software:

Textpro
Top-Mag
PD 241
Zeichensatzeditor
Mr.Do!
Atari-Grafik-Demo

Hardwaretest:

Speedy 1050

Programme:

Spiele: C.I.A.-Abenteuer, Reversi

Demos: Aceplotter, Magic, Lauf 2, Cool Emotions Demo!

Anwender: CSM-Editor, Bilanzgrafik, Screendump

PD-Mag 5/94

Getestete Software:

Disk-Doktor
A Musican Dream Demo 4
Atomics
Clatwa-The Curse
LDS-Freezer
Antic Musik-Disk

Hardwaretest:

Quick Joy Junior

Programme:

Spiele: Worm, Omidor, Burg Zarka

Demos: Tobidemo, Michademo, Expo 91

Anwender: Diskoptimierer, CSM-Editor, Hardwaretest

PD-Mag 6/94

Getestete Software:

Garden of Confusion
Demohits
ABBUC-PD 2
The laser Robot
Quad 4+ Diskmonitor
Gothic

Hardwaretest:

Multipad 3

Programme:

Spiele: Rolling, Bacteria

Demos: Quartett, Dummy, 2 Turbo-Basic-Musiken, The miracle Demo

Anwender: CSM-Editor, Twocopy, Cardcopy, Zeichensatzzauberer, 130 XE+ Macro Assembler

PD-Mag 1/95

Getestete Software:

Smuffy's World
Megamagazin
Mirax Force
Intel Outside Demo
Carillon Printer
Snooper Troops

Hardwaretest:

Quantum 270 MB Festplatte

Programme:

Spiele: Bonk, Xagon, Myriapede, Cristal Cluster, the seven Keys

Demos: Shake, Microdemo 5, Intel Outside Vectorpart, Bitter-reality demo

Anwender: CSM-Editor, Headliner 2, Geschenklistenersteller, Zahlscheindrucker

PD-Mag 2/95

Getestete Programme:

Olympia
Knigsdiamanten
Adalmar
The Big Demo
Copy 2000
Sereamis

Hardwaretest:

Black Box

Programme:

Spiele: Spaceballs, Blip, Surf's up

Demos: Digiconcert 2, Whitehouse, AMC-Stereoblaster-demo

Anwender: CSM-Editor, Copy 2000 V.2.4 Terminplaner, percom, Virusscan

So, das war eine kurze Reise durch 2 Jahre PD-Mag-Geschichte. Natürlich enthält jede Ausgabe auch noch andere Infos und eine Menge Tips, doch all das auch noch aufzuzählen würde einfach zu viel Platz hier im Atari-Magazin kosten. Wenn Ihr noch nicht alle PD-Mag Ausgaben besitzt, solltet Ihr ganz schnell nachbestellen. Es lohnt sich bestimmt!

Sascha Röber

PD-MAG - Übersicht

PD-MAG 1/93	PDM 1	9,- DM
PD-MAG 2/93	PDM 2	9,- DM
PD-MAG 3/93	PDM 3	12,- DM
PD-MAG 4/93	PDM 4	12,- DM
PD-MAG 1/94	PDM 194	12,- DM
PD-MAG 2/94	PDM 294	12,- DM
PD-MAG 3/94	PDM 394	12,- DM
PD-MAG 4/94	PDM 494	12,- DM
PD-MAG 5/94	PDM 594	12,- DM
PD-MAG 6/94	PDM 694	12,- DM
PD-MAG 1/95	PDM 195	12,- DM
PD-MAG 2/95	PDM 295	12,- DM

Neue Public Domain

Sparangebot Seite 15

PD-Ecke Von Sascha Röber

Da Markus Rösner keine Zeit mehr hat, um noch weiter Texte fürs Atari-Magazin zu schreiben, übernehme ich ab dieser Ausgabe die PD-Ecke. Nach ein wenig herumwühlen in meiner doch recht großen PD-Sammlung habe ich diesmal 6 neue PD-Disks herausgesucht, die ich nun auch kurz vorstellen möchte:

Halle Projekt 1993

Diese Demosammlung erstreckt sich über 3 Diskseiten und wurde für die Halle-Messe 1993 programmiert. Die Idee war, einen Ersatz für die Hobby-Tronic-Demos zu erschaffen. Die Hobby-Tronic-Demos wurden immer vom ABBUC auf die Beine gestellt, der aber nach dem miesen abschneiden auf der Hobbytronicmesse 1992 beschloß, nicht wieder an dieser Messe teilzunehmen. Deshalb sollte es auch keine Hobbytronicdemos mehr geben!

Die Jungs von der Top-Crew wollten aber die Tradition dieser Demos nicht sterben lassen und so entstand also diese Demo! Selten haben sich so viele Programmierer mit einzelnen Parts an einer Megademo beteiligt! So enthält die Demo Parts von Friday-Soft, Jacomo Leopardie, der Top-Crew, Chip Special Software, Analog Research, Der No-Name-Crew, Eisbär-Corp., Magic-Arts, Solo-Coder, Bee-Man und Wosfilm!

Schon alleine diese Namen lassen einiges erwarten und so gibt es dann auch wirklich tolle Sachen zu sehen wie etwa Vectorlogos, Wingleplasmas, tolle Farbbalkeneffekte, fließende Logos, jede Menge Scrolltexte und Unmengen an megaguter Musik, es wird sogar ein MOD-File gespielt!

Ich will hier nicht noch näher auf die einzelnen Parts eingehen, sonst kann ich dieses Magazin alleine mit der PD-Ecke füllen, deshalb nur noch dieses: Wer diese Demo nicht hat, sollte sie sich sofort zulegen, es lohnt sich wirklich!

Best.-Nr. PD 285 A+B 12,- DM

Fraktalis

Als nächstes steht ein Fraktalprogramm auf der Liste, das es echt in sich hat! Fractalis bietet wirklich alle Funktionen, die man sich wünschen kann. So lassen sich die Parameter zum Erstellen der Grafiken frei eingeben, man kann zwischen 2D und 3D Modus wählen und alles wird in 4 Farben dargestellt! Die fertigen Grafiken können auch nachbearbeitet werden, so lassen sich z.B. die Farben nach Wunsch verändern.

Die Grafiken werden im oftbenutzten 62-Sektoren-Format gespeichert und lassen sich leicht in eigene Programme einbauen. Zu all diesen Funktionen kommt eine kinderleichte Bedienbarkeit. Das Programm unterstützt sogar eine Maus! Einzig die Geschwindigkeit läßt ein wenig zu wünschen übrig, denn 20 Minuten werden zum Aufbauen einer Grafik schon benötigt!

Toll ist auch, daß das Programm komplett in Deutsch geschrieben wurde! Ich kann Fraktalis uneingeschränkt empfehlen!

Best.-Nr. PD 286 7,- DM

Triangle

Hier habe ich mal wieder etwas für alle Freunde von Strategiespielen. Bei Triangle müssen 2 Spieler versuchen, ein rechteckiges Zahlenfeld abzuräumen. Dabei kann der eine Spieler nur Zahlen in der horizontalen, der andere nur in der vertikalen Richtung abräumen. Jede Zahl bringt entsprechend Punkte aufs jeweilige Konto. Wer einen ST, Amiga oder PC besitzt wird dieses Spielprinzip vom Spiel "Blue Angel" her kennen.

Das Spiel hat leider sound- und grafikmäßig nicht allzuviel zu bieten, macht aber zu zweit durchaus Spaß. Schade ist auch, daß man nicht alleine gegen den Computer spielen kann.

Best.-Nr. PD 287 7,- DM

Tube-Mania

Und wieder habe ich ein hm, was ist es nun, ein Geschicklichkeits-oder ein Strategiespiel? Ich hab's, Geschicklichkeit! Also ein Geschicklichkeitsspiel. Die Aufgabe besteht darin eine Pipeline von einem bestimmten Punkt aus zu legen und die durchlaufende Flüssigkeit nicht auslaufen zu lassen. Das Spiel besitzt eine recht brauchbare Grafik und verschiedene Schwierigkeitsgrade.

Alles in allem recht nett gemacht und durchaus spielenswert. Nur der Sound ist hier leider stark vernachlässigt worden. Die Steuerung erfolgt über einen Joystick und ist recht gut gemacht, das setzen der einzelnen Rohrstücke macht keinerlei Probleme.

Best.-Nr. PD 288 7,- DM

Demodisk "Top-Crew"

Als letztes habe ich noch eine Demodisk mit einigen kleinen Demos der Top-Crew! Auf dieser einseitig bespielten Disk findet Ihr diese Demos:

ALF-Scroller, Chris-Geburtstags-Demo, 10 Jahre AMC, Tobias-Demo, Chris update-Demo, Movements und Michas 17 Jahre Geburtstags-Demo.

Alle Demos sind nicht das beste, was es bisher zu sehen gab, aber sie sind doch recht ordentlich in Szene gesetzt. Auch hier gibt es wieder 'ne Menge Scroller und einen ganzen Haufen Musik. Dazu kommen dann teilweise Effekte wie bewegte Grafiken oder Equilizer! Wer gerne mal 'ne kleine Demo kuckt wird hier bestimmt auf seine Kosten kommen!

Best.-Nr. PD 289 7,- DM

So, das war die erste PD-Ecke von mir. Ich hoffe Ihr wart mit mir und den Programmvorstellungen zufrieden und sage Tschüß bis zum nächsten mal.

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend



PD-MAG 3/95

Hallo Freaks! Es ist mal wieder soweit, eine neue Ausgabe des PD-Mags ist fertiggestellt. Wie immer habe ich mir viel Mühe damit gemacht, ein recht interessantes Mag zu schreiben. So bietet diese Ausgabe 6 Softwaretest. Im Hardwaretest wurde die Black-Box getestet (Vielen Dank an Heiko Bornhorst, der diesmal den Hardwaretest verfaßt hat.) und natürlich gibt's auch einen neuen Teil des Assemblerkurses und viele neue Infos rund um den kleinen Atari! Im Moment ist die Szene noch lange nicht tot, wie die ständigen PD-Neuerscheinungen beweisen und solange dies so bleibt wird es auch immer ein neues und interessantes PD-Mag geben.



Natürlich steckt auch diese Ausgabe voller Super-Software! Was, Ihr glaubt mir nicht? Na gut, dann verrate ich Euch doch mal, was da so alles drauf ist:

Wir fangen mit Anwendersoft an. Da wäre mal wieder der CSM-Editor, dann das Programm Directory Wizzard, mit dem sich die Directory spielend leicht verändern läßt und mit Rübe-Copy setze ich noch einen echten Knüller oben drauf, denn dieses keine 30 Sektoren lange Kopierprogramm ist schon fast nicht mehr zu schlagen!

An Spielen haben wir folgendes: Chomber - Einen Pacman-Clone!

Mazewar - Ein heißes Duell im Labyrinth

Garden of Confusion - Noch mehr Labyrinthspaß! Durchquere das Labyrinth, solange Du noch kannst!

Dann haben wir noch ein lustiges 1-2-3-Adventure anzubieten. Der Freak ist der Sieger des Programmierwettbewerbs der letzten Ausgabe und wurde von Markus Dangel geschrieben.

Außerdem ist da noch eine kleine Basic-Demo Namens Vader, die besonders für alle Basicfans interessant sein dürfte.

Für alle, die mal wieder so richtig "Losballern" möchten ist der Fort-Appocalypse-Clone "Ballermann 3" sicher das richtige. Hier gilt es mit einem Helikopter verstreute Personen zu retten und sich dabei dem schweren Beschuß durch Panzer, feindliche Helis und allerlei anderer fieser Sachen zu erwehren!

Zum Schluß habe ich noch die erste Diskseite der "Halle-Projekt 94" Demo anzubieten. Diese besteht aus verschiedenen Einzelparts.

Die zweite Diskseite gibt's dann im nächsten PD-Mag! So, das ist doch wohl Spitzensoftware, oder etwa nicht? Ich glaube doch! Das alles gibt's mal wieder für schlappe 12 Eier, pardon 12,- DM und im ABO ist's sogar noch billiger! Also zögert nicht länger und bestellt Euch das PD-Mag am besten noch heute!
Sascha Röber
Best.-Nr. PDM 395 DM 12,-

Bitte beachten Sie auch unser günstiges Angebot auf Seite 48



SYZYGY 3/95

Hallo Sy-Maniacs,

nach der doch recht textreichen letzten Ausgabe mußten wir wieder etwas zurückstecken. Wir haben diesmal wieder nur eine Disk. Trotzdem werden wir Euch eine geballte Ladung an News und Texten liefern, denn nach ein paar schwachen Monaten geht es wieder etwas bergauf. Trotz nur einer Disk, bleibt das Syzygy was es war: das textreiche und schnell informierende Diskmag. Wir gehen davon aus, daß Ihr wieder begeistert sein werdet.

Bis dann, Cheers, die Sy-Redaktion
Best.-Nr. AT 329 DM 9,-

DISK-LINE 34

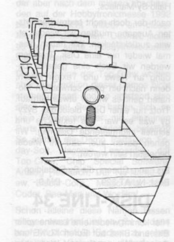
Hier kommt wieder eine Lawine voller Bits und Bites auf Euren XL/XE und Eure Diskettenstation zu! Wer schon immer sehen wollte, was der ATARI grafikmäßig alles kann und mit welchen Tricks man wirkungsvolle Farbanimationen und Zeichensatz-Bilder in Basic einsetzen kann, der sollte sich die **ATARI GRAPHICS DEMONSTRATIONS** ansehen. Hier werden eine Menge grafischer Kunststücke

auf den Bildschirm gezaubert, die man auch gut für eigene Programme einsetzen kann.

Hilfreich für Kurvendiskussionen ist auch der **FUNKTIONSMALER,** der sogar eine Vergrößerungs- und Speicherfunktion besitzt.

Ein wahrer Retter für defekte Basic-Programme kann **THE REPAIR STATION** sein; hiermit können scheinbar verlorene Programme zumindest noch bis zu einem bestimmten Grad repariert und wieder lauffähig gemacht werden, so daß bei einem Abspeicherfehler nicht gleich alles verloren ist.

Ein weiteres, sehr nützliches Programm ist das **BATCH-FILE-ENHANCEMENT**, das genauso wie bei der Stapelverarbeitung auf einem PC allein durch Textanweisung in einer ASCII-Datei die Erledigung verschiedener Arbeiten hintereinander möglich macht, z.B. kopieren von bestimmten Dateien auf die RAM-Disk, Formatieren von Disketten, Basic aus- und anschalten, Texte laden und ausgeben und sogar das Erstellen eines eigenen Menüs, mit dem man Basic und Maschinenspracheprogramme laden kann.



Wer schon mal wissen wollte, welche Display-List ein Basic-Programm verwendet, sollte den **DISPLAY-LIST-ANALYZER** ausprobieren, der im Hintergrund bleibt, bis die Break-Taste gedrückt wird und sie dann auf dem Drucker ausgibt.

Ein weiterer Grafikzauber erwartet einen beim **GITTER-PLOTTER**, der nach der eingegebenen Formel ein dreidimensionales Gitter in höchster Auflösung zeichnet und auf Wunsch auch abspeichert.

Demofreunde sollten die Demo **5 YEARS DISK-LINE** von Vega nicht verpassen, es gibt wieder Musik, Scroller und bewegte Grafik zu bestaunen!

Sehr umfangreich ist auch das Programm **DISKETUI**, das eine Diskettenhülle fertig zum Ausschneiden auf jeden EPSON-kompatiblen Drucker bringt, und das nicht nur mit der Directory, sondern auf Wunsch auch mit einem flotten Titelbild!

Und wer bisher ein Spiel vermißt hat, auch das wurde nicht vergessen: In **WEBSTER** steuern Sie eine Spinne an einem Ast auf der Suche nach Krabbeltieren auf der Erde, aber Vorsicht, nicht jedes ist genießbar. Hier ist also Schnelligkeit und Geschicklichkeit gefragt!

Also gibt es wieder viel Action, Hilfen und Unterhaltsames in dieser Ausgabe. Deshalb nicht zögern, sondern gleich besorgen und ausprobieren!

Achtung! Noch immer herrscht schlimmer Software-Mangel! Also laßt die DISK-LINE nicht hängen und schickt Eure Programme ein so schnell Ihr könnt!

Best.-Nr. AT 330 DM 10,-

WASEO LABOURATORIUM

Hoppla, hier kommt ein brandneues Softwarepaket von WASEO und bietet wieder drei ungeheuer nützliche, komfortable und einfach bedienbare Anwenderprogramme, die nicht nur Programmierer und solche, die es werden wollen, sondern auch jeder normale Computernutzer sicher sehr gut gebrauchen kann:

Der **PHOTOCOLORANT** macht es möglich, Photos in Graphics 8 von bis zu einer Größe von 20x91 Bytes (zusammen 1820!) oder eine entsprechende Grafikfläche eines normalen Bildes in ein Graphics 15-Bild umzuwandeln. Daneben kann man mit ihm sogar noch ein halbes Graphics 15-in ein Graphics 8-Bild umwandeln!

Wer immer schon PRINT-SHOP-Icons und selbsterstellte Photos für den WASEO-Publisher in ein Graphics 15-Bild einsetzen wollte, für den ist das Programm absolut goldrichtig!

Daneben gibt es noch den **GRAPHICS 0/12 - MASKENERSTELLER**, mit dem man schnell und einfach eine Bildschirmmaske für Graphics 0 oder eine Zeichensatzgrafik für Graphics 12 (in mehreren Farben!) erstellen und in ein Basic-Listing umwandeln kann, das man nur noch zu laden und starten braucht, langes Herumprobieren beim Programmieren ist hierdurch also in Zukunft nicht mehr nötig!

Als drittes Programm gibt es die **NOTIZUHR**. Hier kann man Uhrzeiten bestimmen, an denen ein akustisches Signal (mehrere Arten stehen zur Auswahl!) und eine Notiz ausgegeben werden soll, also gut geeignet für Leute, die etwas bei sich zu erledigen haben und rechtzeitig erinnert werden wollen, wenn sie zu einer bestimmten Uhrzeit einen Termin haben.

Das WASEO-LABOURATORIUM gibt es auf einer Diskette mit einer ausführlichen und leicht verständlichen schriftlichen Bedienungsanleitung und ist ab jetzt beim Verlag Rätz zu haben!

Best.-Nr. AT 331 DM 24,-

Wichtig !!!

Dieses Programm finden Sie auch auf der Verlängerungsliste für das Treueprogramm.

BATTLE SHIPS

Was sich hier so böse anhört und nach dem Coverbild und der Titelgrafik so brutal aussieht ist in Wahrheit ein ganz tolles Spiel, das beweist, daß man nicht rein nach dem äußeren gehen darf. Denn bei BATTLE SHIPS handelt es sich um nichts anderes als um eine Umsetzung des berühmten "Schiffe versenken", allerdings hier in neuen Dimensionen.

Man kann es zu zweit spielen, entweder mit einem oder zwei Joysticks. Zuerst plaziert man natürlich seine Schiffe, bevor es nach den normalen Regeln los geht. Auf dem Schirm sind alle Schiffe grafisch dargestellt, natürlich ohne deren Positionen. Hat man nun ein Schiff entsprechend oft getroffen, sieht man, wie es versinkt. Ein toller Effekt.



Ein wenig schwieriger wird es, wenn man gegen den Computer spielt, er ist zwar recht spielstark, aber nicht unschlagbar. Gibt man sich ein wenig Mühe und hat auch a bißer'l Glück, dann kann der Computer ebenfalls besiegt werden.

Die grafische Aufmachung ist ganz toll und die Musik und die Effekte sind phänomenal. Will man mal ein Denkspiel, daß man doch schon irgendwie kennt, dann sollte man bei BATTLE SHIPS einmal zuschlagen, es ist ein grandioses Spiel. Eine Anschaffung dieses Spieles lohnt sich allemal!

Best.-Nr. ATM 19 DM 26,90

FOOD FIGHT

Endlich mal wieder ein sehr lustiges Spiel für unseren superben Computer. Es wird weder auf Gewalt gesetzt, noch auf besonders große Strategien. Einfacher gesagt: Ein Spiel für jeden! Sogar für kleine Kinder, aufgrund der Handlung und der lustigen Grafik; doch dazu später mehr. Erstmal ein paar Worte zur Geschichte, die sich auch umfangreicher in der Steckmodul-Verpackung nachlesen läßt.

Du übernimmst die Rolle von Charly, der wahnsinnig gerne ißt und so auch den ganzen tollen Eiskrem-Waffeltüten, gefüllt mit lauter leckerem Eis nicht widerstehen kann. Doch leider sehen das die Küchenchefs anders, die sich auf die Jagd machen, um dies zu verhindern.

Sie werfen mit Bananen, Melonen und anderem. Manchmal bist du mit einer Torte zur Gegenwehr gewappnet, doch kannst du auch die umherliegenden Früchte aufsammeln, um die Küchenchefs für kurze Zeit auszuknocken!

Du startest immer auf der rechten Bildschirmseite und die Eistüte ist immer auf der linken Bildschirmseite. Also lege los, der Kampf um das Essen beginnt.

Unterstützt wird das Spiel von einer netten Grafik, die zwar recht gelungen ist und auch witzig anzusehen ist, doch irgendwie vermißt man eines: eine Hintergrundgrafik. Die ist leider nicht vorhanden, dafür aber lustige Animationen.

Der Sound und die Musik sind auch eher unter naja einzuordnen und FOOD FIGHT ist für einen oder zwei Spieler geeignet. Hat man sich erstmal warmgespielt, will man dieses Steckmodul nicht mehr missen, dafür reißt es einen zu sehr in seinen Bann.

Also ich für meinen Geschmack stehe auf diese etwas älteren Spiele und



das FOOD FIGHT Steckmodul landet auch immer wieder zwischendurch im Modulschacht meines XL's.

Ein cooles Spiel, das sich sicherlich lohnt, einmal angetestet zu werden. Besonders geeignet für Freaks, die auch mal ein Spiel im Regal stehen haben wollen, das sie den Nachwuchs-Freaks bedenkenlos anbieten können.

Best.-Nr. ATM 20 DM 26,90

ZYBEX

Wer kennt ihn nicht, diesen Klassiker aus dem Hause ZEPPELIN-Games, die ja seinerzeit nur Games auf Kassette veröffentlicht haben. Das war ja schön und gut, denn so waren sie recht günstig, aber da die Spiele immer sehr umfangreich waren, wurde man immer mit langen Ladezeiten geplagt.

Dies hat sich nun geändert, denn Zeppelin veröffentlichen ja leider nichts mehr, und so haben sich zwei ausländische Softwarefirmen zusammengeschlossen und die Rechte an den Games gekauft und sie auf Diskette. wiederveröffentlicht. ZYBEX dürfte ja jedem ein Begriff sein, hat man doch vor ein paar Jahren überall über dieses Killergame gelesen. Für alle unwissenden sei gesagt, daß es sich hier um das nonplus-ultra eines Ballergames handelt.



Schöne, animierte, farbige Grafik, total geniale Soundeffekte und Melodien, tolles Scrolling, tolle Level, viele Extrawaffen in verschiedenen Stärken. Zybex kann man nicht erklären, man muß es spielen. Man kann den Kampf alleine oder mit einem zweiten Mitstreiter gegen die Aliens beginnen, am Ende eines jeden Levels erwartet einen ein großes Endmonster.

Hat man auch dieses Hindernis überstanden, kann man sich einen neuen Level heraussuchen. Es gehen aber nicht alle, denn für manche braucht man eine bestimmte Qualifikation. Extras erhält man durch den Abschuß von Aliens, denn manche verbergen dann die Extrawaffen oder sonstige Utensilien. Der Radar ist auch immer ein wenig hilfreich, so sieht man wenigstens, was einen als nächstes ungefähr erwartet und kann sich schon positionieren.

Wirklich, wohl DAS Ballerspiel auf dem XL/XE, deshalb, liebe Leute, wer es im Orginal noch nicht hat, der sollte dies jetzt schnellstens nachholen. Ehrlich, man kann Zybex nur schwer beschreiben, man muß es einfach erleben!

Best.-Nr. ATM 21 DM 26,90

LODE RUNNER

Ein weiteres Spiel von Broderbound-Software ist endlich wieder erhältlich. Als Steckmodul wurde es von Atari vor ein paar Jahren nochmals veröffentlicht. Bekannt wurde dieses Softwarehaus durch Games wie z.B. der tollen Flippersimulation David's Midnight Magic. Aber genau wie bei diesem Game hat auch LODE RUNNER einen kleinen Nachteil:

Es wurde auf den amerikanischen Markt zugeschnitten. Da dort ein anderes Fernsehsystem vorhanden ist, erscheint bei uns die Grafik trostlos in der Grafikstufe Null, denn bei LODE RUNNER findet Zeichensatzgrafik Einsatz! Aber in Amerika strahlt der Screen dann nur so von Farben, aber damit muß man leben.

Im großen und ganzen kann man sagen, bei LODE RUNNER handelt es sich um ein Sammelspiel. Jeder Screen ist ein Level, man muß eine bestimmte Anzahl von Paketen einsammeln, bevor eine weitere Leiter frei wird, durch die man in den nächsten Level kommen kann. Die Feinde sind einem auf der Spur, aber man kann Löcher buddeln, in die die Aliens dann hineinfliegen und dort eine Weile verweilen, manchmal muß man sich auch selbst Löcher buddeln, damit man einen Stock tiefer kann, wo entweder weitere Pakete versteckt sind, oder einfach um vor den Alien zu flüchten.

LODE RUNNER bietet eine Anzahl von netten Details, deren Erwähnung aber den Rahmen dieses Artikels sprengen würde, man muß dieses Spiel spielen, um die ganzen Feinheiten festzustellen. Neben den 150 eingebauten Screens kann man noch mit dem Editor eigene Szenarien erstellen und diese dann auch auf Diskette speichern.

Im großen und ganzen macht LODE RUNNER zu Beginn einen etwas schwachen Eindruck, doch kennt man erstmal die ganzen Feinheiten, dann läßt es sich so richtig schön spielen. So richtig auf die Art, daß man vom ganzen Spiel süchtig wird. Besticht LODE RUNENR zwar nicht durch grandiose Grafik und tollen Sound, aber Spaß macht das Spiel auf alle Fälle. Eines der zwar älteren, aber dennoch viel besseren Sammelspiele. Ich für meinen Geschmack möchte dieses tolle Steckmodul nicht mehr missen.

Markus Rösner

Best.-Nr. ATM 22 DM 26,90

Oldie-Ecke



Cavelord

Wer kennt nicht Peter Finzel, der mit seinen Büchern über Assembler einen großen Beitrag zur deutschen Atari-Szene geleistet hat? Cavelord entstammt ebenfalls der Tastatur dieses Maschinensprachejockeys, der mit diesem Spiel eine tolle Leistung vollbracht hat.

Cavelord beginnt nach dem Booten mit einer netten Musik und einem großen CAVELORD-Schriftzug als Titelbild, in dem sich allerlei voll animierte Objekte befinden, die später im Spiel ebenfalls auftauchen.

Zur Story: Eine böse Type hat die Juwelenkrone des Königs gestohlen, in mehrere Stücke zerhackt und die Stücke in einem Höhlenreich versteckt, das vor großen Insekten und Fallen nur so wimmelt.

Dein Job ist es nun, die Krone wieder zu holen. Dafür bekommst du ein fliegendes Reittier, das auch Feuerbälle abschießen kann. Nun geht's also los! Das Vogelvieh auf dem du sitzt sieht zwar etwas einfarbig aus, ist aber nett und flott animiert.

Auf der Suche muß man durch Gebiete voller sich bewegender Ranken, über Vulkane hinweg und andere

Aktuelles im AM

Gefahren meistern. Dabei helfen einem herumliegende Stärkungstränke, die den unvermeidlichen Kraftverlust wieder beheben und Goldstücke mit denen man sich den Weg in den nächsten Level erkauft weiter.

Hin und wieder findet man auch ein Stück der Krone. Es gibt auch magische Schlösser die nur mit speziellen Gegenständen zu öffnen sind und vieles mehr.

Cavelord ist ein ganz besonderes Hüpf- und Sammelspiel, das durch die Vielzahl der toll animierten Objekte, den guten FX und den Super-Spielverlauf zu begeistern weiß. Ich kann dieses spannende Spiel nur empfehlen!

*	Grafik	8
*	Sound	7
*	Motivation	8 *
*	Gesamt	8 *

Best.-Nr. AT 269 DM 12,90

Im Moment kostet dieses Super-Spiel nur 12,90 DM !!! Also mein Rat - sofort kaufen!!!

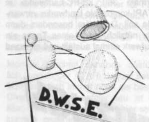
Doc Wires Solitair-Edition

Hallo Strategiefans!

Wer schon immer seinen Spaß an Brettspielen hatte, bei denen die grauen Zellen etwas zu tun haben sollte sich diesen Softwaretest genau durchlesen!

Nach dem Booten legt eine flotte Musik los und man sieht ein recht gutes Titelbild. Hiernach kann man direkt losspielen oder sich die Anleitung ansehen. Wer das Spiel Solitair noch nicht kennt sollte sich unbedingt die Anleitung durchlesen, die übrigens sehr leicht verständlich geschrieben wurde. Es gibt auch eine recht witzige Story als Einleitung zum Spiel:

Doc Wire hat Dich entführt um an Dir unmenschliche Experimente durchzuführen. Er gibt Dir aber noch eine Chance, Deinen Kopf zu retten. Wenn Du es schaffst das Solitair-Brett bis auf eine einzige Palze zu leeren, läßt er Dich wieder laufen. Wenn Du's nicht schaffst, saugt er Dir das Hirn raus. Nun sitzt Du also vor dem Spiel, das plötzlich dein Leben bedeutet!



Zum Spiel:

Das Spielbrett nimmt fast zwei Drittel des Bildschirms ein und im Hintergrund sieht man eine nette Grafik. Dazu läuft wieder eine tolle Musik, die auf Wunsch auch abgestellt werden kann.

Kommt man im Spiel nicht mehr weiter kann man durch Druck auf "A" aufgeben, dann ist aber das Hirn fällig!

Die Spielsteine werden mit dem Joystick bewegt und die ganze Sache macht einen sehr guten Eindruck, eigentlich hätte man diese Brettspielumsetzung nicht besser machen können.

Nun heißt es also das Brett abräumen oder selbst abgeräumt werden! Leider ist das gar nicht so einfach, bei meinen ersten Versuchen blieben immer ein paar Palzen zuviel übrig. Schade ist nur, das es keine verschiedenen Schwierigkeitsgrade gibt! Hat man erst mal den Bogen raus, ist das Ganze nämlich doch durchaus zu schaffen.

Hier wäre es doch nicht schlecht, wenn der Computer in einer höheren Spielstufe den Anfangspunkt vorgeben würde. Den Anfang kann man sich hier nämlich selbst aussuchen und im Gegensatz zur Solitair-Regel muß die letzte Palze auch nicht in der Mitte des Bretts stehen. Trotzdem, wer solche Brettspiele mag wird mit Doc Wires Solitair-Edition sicher seine Freude haben!

*	Grafik	7 *
	Sound	8
*	Motivation	8 *
	Gesamt	8 *

Best.-Nr. AT 305 Sparangebot 9,90

SYZYGY 2/95

Markus Rösner und Stefan Lausberg haben wieder eine neue Ausgabe ihres Diskettenmagazins fertiggestellt und bieten wieder eine Menge zu lesen. Außerdem gibt es diesmal noch eine Extra-PD-Diskette, die auf beiden Seiten mit Demos in Assembler aus Polen bespielt ist. Zwar handelt es sich dabei um keine Demos neueren Datums, aber einige davon sind so gut, daß man sie sich immer wieder ansehen und auch anhören kann.

aas erwartet nun den neugieren ATARI-Fan und Leser? Zunächst nichts Neues, denn nach dem Booten erscheint wieder das alte Titelbild mit dem Kreissymbol, die alte Titelmelodie und keinen Scroller. Das ist eigentlich ein bischen schade, denn hier hätte man sehr gut nochmal das Intro von der Ausgabe vorher nehmen können. Zwar wäre das nichts Neues gewesen, aber es bietet ja sehr gute Grafik und Animationen und ist ein nochmaliges Anschauen durchaus wert.

Wird dann jedoch weitergeladen, kann man bald darauf das Inhaltsverzeichnis (dasselbe wie bei den ersten Ausgaben) sehen, diesmal ganz ohne grafische Anzeige (weil sie erst später eingebaut werden soll) und mit sehr dunklem Hintergrund, dafür sind aber in der Zeile, in der man sich gerade befindet, die Buchstaben hellblau. Dies ist wesentlich augenfreundlicher als der sonst wie in den ersten Ausgaben grellweiße Hintergrund. Man kann dies aber je nach Geschmack auch mit dem Setup-

ATARI magazin - Aktuelle Produkte

Menü ändern, das man mit ESC aufrufen kann.

Wie gewohnt läßt sich nun auch jede Zeile ansteuern und somit die Texte auswählen.

Davon bietet diese Ausgabe des SYZYGY reichlich viel. Zuerst schreibt Stefan im Vorwort, daß er nun wieder ganz dabei ist, stellt kurz die neuen Rubriken vor (dazu später) und kündigt ein neues Menüsystem an, das noch besser werden soll als das jetzige. Außerdem gibt er bekannt, daß das SYZYGY nun auf zwei Diskettenseiten erscheinen wird und bittet dabei um verstärkte Mitarbeit der Leser, da das Magazin darauf angewiesen sei (da hat er vollkommen recht, denn das SYZYGY ist nicht das einzige Magazin, was sich über rege Beteiligung der Leser freut. Also Leute, wer auch immer was tun will, und sei es noch so wenig, alles ist besser als gar nichts!).

Es folgt wie gewohnt das Impressum und dann die Credits (Danksagungen), bei denen aber nur einem einzigen Leser gedankt wird und Stefan bei dieser Gelegenheit darum bittet, doch mehr Echo zu bekommen und dazu aufruft, doch einen kleinen Leserbrief zu schreiben. Das ist nun doch etwas merkwürdig, ich z.B. habe schon mehrere Leserbriefe geschrieben, den letzten sogar "computerfreundlich" auf einer Diskette, doch bisher ist er nicht veröffentlicht worden. Es wäre doch schade, wenn die zugeschickten Leserbriefe nur deshalb nicht erscheinen, weil sie aus irgendeinem Grund in der Redaktion liegenbleiben, wenn sie auf der anderen Seite so willkommen sind.

Unter "Hot News" kann man lesen, daß Markus ein paar Spiele aus Polen an der Angel habe, um sie wieder auf den deutschen Markt zu bringen. Außerdem seien noch ein paar neue Spiele in der Programmierung, die aber nur fertiggestellt werden, wenn die Programmierer eine entsprechende Resonanz bemerkten. Es bleibt zu hoffen, daß sie diese auch bekommen, denn die polnische Softwarequelle ist für den ATARI XL/XE unheimlich wichtig.

Weiterhin wird der Termin der KE-Messe bekanntgegeben, über den neuen Stereoblaster von Armin Stürmer gesprochen und gemeldet, daß es bald ein Interface geben soll, das normale 360 kB-PC-Laufwerke in ATARI-kompatible Laufwerke verwandeln soll. Das wäre besonders dann sehr nützlich, wenn eines Tages ein Laufwerk einmal ausfällt und niemand



mehr da ist, der es reparieren kann, denn ein solches PC-Laufwerk hat den großen Vorteil, daß es Standard-Industrieware ist und die Reparatur viel leichter ist, da sämtliche Bauteile auch den industriellen Ersatzteilen entsprechen. Leider soll das Interface nicht gerade billig sein, aber da es vorläufig noch um eine Ankündigung handelt, wird man wohl bald Genaueres erfahren.

Die danach anstehenden Texte befassen sich nur mit Messen. Einmal geht es um die 1. XL/XE-Mania in Stuttgart, die ja von Stefan und Markus geplant wurde. Da aber die KE-Messe in Kürze und die ABBUC-Jahreshauptversammlung bald stattfindet, ist man der Meinung, daß es besser ist, die XL/XE-Mania erstmal zu verschieben. Außerdem wird angeregt, daß sich daran Interessierte mal melden sollten, damit man überhaupt wisse, ob diese Veranstaltung tatsächlich gewünscht sei. Daneben veröffentlicht das SYZYGY ein komplettes Rundschreiben von KE-Soft zur KE-Messe, in dem sie in allen Einzelheiten für Händler und alle 8-Bit-Fans vorgestellt und erklärt wird.

Auch Spieletips zu PD-Disketten soll es wieder geben, meint Stefan im Text der danach kommt. Allerdings wünscht er auch hier die Mitarbeit der Leser. Hier könnte jeder tatsächlich gut mitarbeiten, denn PD-Disketten gibt es wie Sand am Meer und fast alle haben welche und ihre Erfahrungen gemacht, deshalb kann es nur nützlich sein, wenn die Leser davon hier in dieser Rubrik berichten würden.

Anschließend gibt es "Neue Games aus Polen" zu lesen, aber dieser Text steht in ähnlicher Form auch schon in "Hot News", deshalb kann man eigentlich gleich zum nächsten übergehen, wo Markus etwas über sich und seine Magazin-Geschichte "blubbert" (nein, kein Wasser, die Überschrift heißt nur "Ein bisser'l Geblubber" und meint damit einfach etwas Erzählerei.).

Nachfolgend kommt eine sehr gute Idee, nämlich der Vorschlag, sich mit einem Computer-Problem an das SYZYGY-Team und damit auch gleichzeitig an alle anderen Leser zu wenden. Wer irgendwo nicht weiterkommt, kann sich hier also melden und bekommt Hilfe vom SYZYGY-Team oder eventuell von den anderen Lesern, das sollte man also unbedingt nutzen, denn Hilfe kann man immer gut gebrauchen!

Der Wettbewerb wird diesmal direkt mit dem neuen Umfang des SYZYGY verbunden, denn da es nicht einfach ist, zwei Diskettenseiten mit Texten zu füllen, werden unter allen Beiträgen Softwarepreise verlost, darunter sogar bisher unveröffentlichte Polenspiele. Das sollte man sich eigentlich nicht entgehen lassen, denn bisher hatten alle Spiele aus Polen eine recht hohe Qualität und dafür lohnt es sich auf jeden Fall, etwas zu tun.

ATARI magazin - SYZYGY 2/95

Bei "Spieletips" werden Tips zu einer Demo dieser Ausgabe gegeben. Es handelt sich also eigentlich um Demotips, aber auch die kann man ja gut gebrauchen, denn nicht immer kann man erfahren, wie man die eine oder andere Demo beeinflussen kann.

Das Leserforum beschäftigt sich hauptsächlich mit der ausführlichen Zuschrift eines Lesers. Darin gibt es einiges an Eindrücken und Anregungen zu lesen, denn er hat sich recht intensiv mit dem Magazin beschäftigt. Vielleicht haben die anderen Leser dazu auch noch einiges zu sagen.

Leider gibt es bei den Top-Ten, auch SYZYGY-Charts genannt, nicht viel zu lesen, was aber an mangelnder Beteiligung liegt. Deshalb wird gefordert, daß alle sich einen Zettel nehmen und ihre Lieblingsprogramme in den Bereichen Spiele, Anwenderprogramme, Public Domain und Demos aufschreiben und zuschicken sollen. Das ist ja nicht weiter schwer und es wäre nicht schlecht, wenn es hier bald noch etwas mehr Beteiligung geben würde, denn es ist normalerweise immer interessant zu lesen, welche Programme bei den ATARI-Freunden gerade besonders beliebt sind und welche nicht.

Nun kommen die Kleinanzeigen an die Reihe und danach einen Text zur Demo "Bitter Reality". Es sollen aber in Zukunft nicht nur Demos, sondern auch wieder Programme aus anderen Bereichen mit aufgenommen werden.

Dann gibt es wieder einen Abschnitt mit allgemeineren Themen. Ganz neu ist eine STAR-TREK-Corner für Fans der Weltraum-Kultserie, die jetzt ein Forum in dieser Rubrik haben. Auch dazu sollen sich wieder die Leser kräftig beteiligen.

Markus berichtet daneben ausführlich, warum der ATARI Jaguar seiner Meinung nach immer noch die besten Chancen hat. Ebenfalls neu ist die Kino-Corner. Wer will, kann hier seine kürzlich gesehenen Filme vorstellen oder was es sonst noch zu Kinofilmen zu sagen gibt, also genau das Richtige für "Cineasten".

Im Regionalreport gibt es leider nichts Besonderes zu lesen, da das Interesse der Leser daran offenbar nicht so groß ist, und, wie gewohnt, die Witze, zwar nur zwei aber wer von den Lesern will, kann auch seine eigenen zur Veröffentlichung zuschicken.

Vier Softwaretest warten dann darauf, gelesen zu werden, darunter das BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT, EUROPEAN SOCCER (Fußballspiel), SCREEN DUMP (Druckerprogramm) und ein Vergleich zwischen verschiedenen Varianten des Spiels, die nach einem bestimmten Spielprinzip mit Spielsteinen aufgebaut sind. In der Überschrift steht dazu "Mahjongg", was wohl demnach das Urspiel dieser Serie darstellt.

Nun kann man sich noch die Vorschau auf das nächste SYZYGY ansehen, aber damit ist noch lange nicht Schluß. Diese Ausgabe hat nämlich ein Special, das sich mit einem weiteren, jetzt leider eingestellten Diskettenmagazin befaßt, wobei es sich um die AMC-Soft vom AMC-Verlag handelt.

Alle Ausgaben mit ihren Inhalten werden vorgestellt und dabei etwas zum Spiel darauf und zur Entwicklung des Magazins erzählt. Wer also mal sehen will, was für Themen dort behandelt wurden und welche Programme es gab, kann sich hier umfassend informieren.

Somit ist die ganze erste Diskette mit Texten gefüllt. Wer sich danach etwas Abwechslung wünscht, kann sich die Demos auf der zweiten Diskette ansehen, einige davon sind zwar recht einfach gemacht, aber andere

SYZYGY

(besonders EQUATION OF TIME und MUAD'DIB) bieten viel Action mit verschiedenen grafischen Tricks und schwungvoller Musik, so daß man auch heute noch darüber staunen kann, wie die Programmierer das damals geschafft haben.

Fazit: Diese SYZYGY-Ausgabe bietet zwar keine so umfangreichen Software-Tests wie in den vorherigen Ausgaben, dafür aber eine große Menge an anderen Informationen und Berichten, die man gut lesen kann und dabei das eine oder andere erfährt, was man vorher noch nicht wußte.

Außerdem bieten die Demos auf der zweiten Diskette eine gelungene Abwechslung, die einen auch als Nicht-Demofan interessieren wird und in keiner guten Softwaresammlung fehlen sollte.

Es bleibt nur zu wünschen, daß die Leser die neu eingeführten Rubriken auch nutzen, damit das SYZYGY noch größeren Anklang findet.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 326 DM 9,-

PD-MAG 1/95

PD-Experte Sascha Röber hat wieder eine Ausgabe seines bekannten PD-Magazins erstellt und hält nun für alle PD- und ATARI-8-Bit-Fans vieles bereit, was nun genauer unter die Lupe genommen werden soll.

Eine Überraschung gibt es gleich am Anfang, denn dort kann man mit den Konsolentasten wählen, ob man das Intro sehen oder gleich zum Menü kommen will. Wählt man das Intro, wird eine Weile geladen, dann erscheint ein Text, daß man warten soll, und nach einiger Zeit sieht man schließlich eine Fraktallandschaft, die mit einem veränderten, mehrfarbigen Zeichensatz aufgebaut wird, unten am Bilschirmrand läuft ein Scroller und Musik ist auch zu hören.

Programmiert hat dieses Intro Charly Danger, womit er beweist, daß man auch in Basic und mit etwas Unterstützung durch Maschinensprache ein gutes Intro hinbekommen kann (also Leute, nehmt das als Anregung, denn mit einem veränderten Zeichensatz arbeiten und ein Titelbild gestalten ist gar nicht so schwierig!).

Das Intro kann man wie gewohnt mit einer Konsolentaste beenden und befindet sich danach bald wieder bei der schon gesehenen Abfrage. Diesmal entscheiden wir uns also für Menü, und kurz darauf gibt es wieder die Begrüßung von Sascha zu lesen. Er erklärt darin gleich den Grund für die ungewöhnliche Abfrage: Von dieser Ausgabe ab gibt es ein neues Menüprogramm in Assembler, das aber den gesamten Speicherbereich braucht und sich nicht mit anderen noch im Speicher befindlichen Programmen verträgt.

Diese Abfrage hat natürlich noch einen weiteren Vorteil: Hat man das Intro schon einmal gesehen und will das PD-Mag später nochmal laden, braucht man es sich nicht nochmal über sich ergehen zu lassen, sondern kann gleich zum Menü "durchstarten". Da das Intro dieser Ausgabe auch eine gewisse Zeit zur Initialisierung braucht, ist diese Regelung wirklich enorm vorteilhaft.

Nachdem man den Text durchgelesen hat und das Menü startet, erscheint während des Ladens ein neues Bild, in dem auf die Autoren hingewiesen wird, die an ihm gearbeitet haben; dabei wird sogar in der Zeile vertikal (von unten nach oben) gescrollt, so daß es aussieht, als würde das Wort praktisch um eine Rolle gedreht. Der Text darunter wurde mit einem inversen Rahmen versehen, der wie eine Diskette aussieht, genau passend zu einem Diskettenmagazin, und durch das Scrollen wird das Warten während des Ladens nicht zu langweilig.

Im Menü angekommen sieht nahezu alles so aus wie gewohnt. Wenn man jetzt einen Text anwählt, wird während der Ladezeit mit einem blinkenden Text in einer oberen Zeile darauf hingewiesen, daß der Text gerade geladen wird. Da das ganze nun in Maschinensprache programmiert ist, geht es auch sehr schnell.

So hat man dann nach ein paar Sekunden z.B. den Text über die Neuigkeiten vor sich stehen. Darin geht Sascha nochmal kurz auf die ABBUC-JHV ein, schreibt etwas über ein paar neugegründete Demogruppen in Polen, über einen neuen KE-Soft-Club (bei dem man sich ähnlich wie bei den Bücherclubs verpflichten muß, im Monat einen bestimmen Betrag an Ware zu kaufen, um so Rabatte nutzen zu können.

Ob ein solcher "Kaufzwang" allerdings auf viel Gegenliebe stößt, darf

bezweifelt werden), daß Ulf Petersen auf der ABBUC-JHV zu sehen gewesen sei und sich demnach nicht vom ATARI XL/XE verabschiedet habe, alte Klassiker von Zeppelin-Games wieder zu haben seien und man außerdem wieder 800 XL-Computer bei KE-Soft haben könne, allerdings ohne Netzteil, dafür aber für unter 50 DM! Wer sich also noch einen Zweitcomputer zulegen will (falls der erste einmal irgendwie ausfällt, was zwar beim XL/XE normalerweise selten vorkommt, aber z.B. beim Selbsteinbau von Hardwarezusätzen schon mal passieren kann, sollte diese Gelegenheit nutzen).

Schaut man sich dann die Rubrik "Intern" an, wird man überrascht sein, daß nach der Anwahl von "Wettbewerb" plötzlich ein Text über Basic-Programmierung auftaucht. Offenbar handelt es sich hier um eine doppelte Verwechslung. Der Basic-Kurs hat allerdings den Grund, daß der Teil über den Assembler-Kurs durch die Post irgenwie verloren ging und Sascha sich also schnell etwas als Ersatz einfallen lassen mußte.

Er hat dafür ein Listing ausgesucht, das ein 3D-Gitter zeichnet, was sich möglicherweise für ein Titelbild ganz gut eignet. Dagegen beklagt er beim Wettbewerb, daß nicht eine einzige Einsendung gekommen sei und dadurch selbst das simpleste Basic-Programm gewonnen hätte. Deshalb verspricht er nun jedem, der bis zum 20.1.1995 ein selbstgeschriebenes Programm einschickt, einen Preis! Das sollte nun eigentlich jeden motivieren.

Als Hardwaretest kam in dieser Ausgabe die Quantum 270MB-Festplatte an die Reihe. Normalerweise sind Festplatten für den XL/XE zwar nicht nutzbar, aber es gibt eine Hardware-Erweiterung, die "Black-Box", mit der auch ein ATARI-8-Bit-Nutzer eine Festplatte für seinen Computer betreiben kann.

Das hat den Vorteil, daß man ungeheuer viel Software auf der Festplatte unterbringen und immer gleich darauf zugreifen kann. Der Nachteil ist allerdings der Preis, denn weder der Hardwarezusatz noch die Festplatte selbst sind billig. Man sollte sich also vorher gut überlegen, ob man sowas wirlich braucht.

Im Forum sind die Leserbriefe wieder zweigeteilt, aber der zweite Teil ist diesmal leer, weil es nicht so viele Zuschriften gab. Daher will ihn Sascha vielleicht demnächst nutzen, um auf den Wunsch eines Lesers die wichtigsten Computerfachbegriffe zu erklären.

Auch bei den Anzeigen stammt viel von ihm selbst, weil es recht wenig Einsendungen gab.

Dem PD-Mag würde natürlich ein erheblicher Teil fehlen, wenn es keine Softwaretests gäbe, und so gibt es auch hier wieder viel zu lesen. Als kommerzielles Spiel hat Sascha MIRAX FORCE getestet, was ein gutbekanntes, buntes Weltall-Ballerspiel ist und bei dem man über ein Raumschiff fliegen muß.

Außerdem stellt er noch das MEGA-MAGAZIN vor (ein holländisches Diskettenmagazin in Englisch, das sich aber vorwiegend an erfahrene Computerfreunde wendet und für den Anfänger oder einfachen Anwender nicht so interessant ist).

Er spricht in der Oldieecke über SNOOPER TROOPS (ein Basic-Spiel, das zwar nicht ohne Reiz, dafür aber grafisch sehr einfach gehalten und nicht absturzsicher ist).

In der Anwenderecke erwähnt er den CARILLON PRINTER (einem Ausdruckprogramm, das neben vielen Formaten auch Tape- (Band) und Diskcover (Umschläge), Disklabel (Etikettengröße) und Briefmarken-Format zuläßt.

In der Demoecke wird über die INTEL OUTSIDE DEMO (das neuste Werk von der polnischen Gruppe OUR SOFT (nicht SOUR SOFT, wie von Sascha angegeben), die sich damit vom XL/XE verabschieden wollen), das Grafikadventure SNUFFYS WORLD gesprochen.

Zum Abschluß gibt es noch die Top-Ten, wobei es hier wie beim Wettbewerb diesmal keine Einsendung gab und deshalb alles beim alten geblieben ist.

PD-MAG

Diese Infos allein machen ja noch lange kein PD-Mag aus, deshalb wartet in dieser Ausgabe auch wieder eine Menge PD-Software darauf, durch die Speicherzellen der XL/XE-Computer gejagt zu werden, davon sogar drei Demos (SHAKE von einer neuen Demogruppe, MICRO-DEMO 5 (ebenfalls aus Polen) und INTEL OUTSIDE DEMO.

Aber das ist ein bischen mißverständlich, da es sich hier nur um den einen Teil dieser Demo handelt, in dem verschiedene animierte Vektorgrafiken gezeigt werden.

HEADLINER 2, ein Überweisungendrucker (für Bankformulare), ein Wunschzettelprogramm für Weihnachts- und andere Geschenke, BONK (ein Sammelspiel), XAGON (ein Q-Bert-ähnliches Hüpfspiel), MYRAPEDE (ähnlich wie das bekannte Centipede), CRISTAL CLUSTER (ein Rollenspiel, das in der Zukunft spielt), THE SEVEN KEYS (ein Textadventure, das im Gegensatz zu seinem Titel aber in Deutsch gehalten wurde) sind auch vorhanden.

Auf einer kompletten Diskettenseite ist die Demo BITTER REALITY, genauso sehenswert wie die Intel-Outside-Demo und bei der es wieder mit interessanten Scrollern, Animationen und Musikstücken hoch hergeht. Sowas muß man gesehen haben, auch wenn man nicht unbedingt ein Demo-Fan ist!

Fazit: Dank des neuen Menüs in Assembler kann man jetzt die Texte noch schneller und einfacher lesen und (da sogar 5 Druckertreiber eingebaut sind), auch ganz einfach ausdrucken. Saschas Softwaremixtur ist auch diesmal wieder so ausgewogen, daß für jeden etwas dabei ist, und die Demos sollten eigentlich für jeden interessant sein. Kurzum ist auch diese Ausgabe für jeden XL/XE-Fan unbedingt zulegenswert.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. PDM 195 DM 12,-

Programmiersprachen Teil VIII

In dieser Folge wird die Programmiersprache Forth, gemäß dem neuen ANSI-Standard, vorgestellt.

ANS-Forth

Bevor ich auf den neuen ANSI-Standard eingehe, will ich die bisherige Entwicklung der Sprache beschreiben. Um 1970 entstand die erste Forth-Implementation; Charles Moore hat sie zur Steuerung von Radioteleskopen entwickelt. Das System war damals sehr fortschrittlich, da mehrere Dinge quasi gleichzeitig ausgeführt wurden (Multitasking).

Astronomen aus der ganzen Welt interessierten sich für dieses System, so daß es sich sehr rasch verbreitete. 1976 wurde Forth als eine Standardsprache der Internationalen Astronomischen Vereinigung erklärt. 1973 gründete Moore zusammen mit Kollegen die FORTH Inc. zur kommerziellen Vermarktung der Sprache. Diese Firma ist bis heute eine wichtige Quelle für zahlreiche Forth-Implementationen. 1978 wurde von einer Gruppe von Hobbyprogrammierern die Forth Interest Group (FIG) gegründet, welche zahlreiche frei kopierbare Versionen veröffentlichte.

Sie schufen mit ihren Implementationen einen Standard für zahlreiche Jahre. Dazu parallel existierten weitere Standards, so der von 1979, sinnigerweise Forth-79 genannt, und der von 1983, Forth-83 genannt. Der Ursprung des neuen ANSI-Standards liegt im Jahre 1986. Damals entschloß man sich einen ANSI-Standard (vergleichbar mit einem DIN-Standard in Deutschland) zu entwickeln. 1994 wurde dann endlich der neue Standard verabschiedet.

Die Ziele des neuen Standards sind:

* für die Portabilität von Forth-Programmen zu werben, damit sie auf einer großen Anzahl von Maschinen lauffähig sind

* die Kommunikation über Programme, Programmiertechniken und Ideen zwischen Forth-Programmierern zu erleichtern

* als Basis für zukünftige Weiterentwicklungen der Sprache Forth zu dienen

Der Standard legt eine Schnittstelle zwischen einem Forth-System und einem Forth-Programm durch die Definition von Standardwörtern fest. Ebenso spezifiziert er die Form, die ein Programm haben soll, und die Regeln zur Interpretation der Bedeutung eines Programms und dessen Daten. Auf Einzelheiten an dieser Stelle einzugehen wäre sicherlich zu weitgehend.

Programmieren in Forth

Forth wird in Wörtern (und Zahlen) ausgedrückt, die jeweils um ein Leerzeichen voneinander getrennt sind: LESE DATEI BERECHNE KOEFFIZIENT GENERIERE AUSDRUCK

Wörter können Datenstrukturen, Prozeduren und Definitionswörter sein, dabei ist es egal, ob Prozeduren aus vorher definierten Wörtern zusammengesetzt sind oder aus Maschinencode bestehen. Diese Wörter können direkt über die Tastatur eingegeben und ausgeführt werden, wie in BASIC, oder von einem externen Speichermedium, wie z.B. einer Diskette, geladen werden. Wörter können einfache Kommandos, wie beispielsweise die Ausgabe eines Zeichens, sein oder komplexe Programme, wie beispielsweise die Buchhaltung eines Betriebs. Das Forth-Lexikon merkt sich die Definition aller Wörter.

Der Philosophie von Forth entsprechend, nämlich eine Basis zur Entwicklung einer anwendungsspezifischen Sprache zu sein, verfügt Forth über wenige vordefinierte Datenstrukturen. Vielmehr stellt es alle Werkzeuge zur Verfügung, damit der Programmierer seine speziellen, an das jeweilige Problem angepaßten Strukturen entwickeln kann.

Zahlreiche Steueranweisungen gehören zum Sprachumfang, so daß man nicht nur strukturiert programmieren, sondern leicht neue Steuerstrukturen entwerfen kann. Der ANSI-Standard hat viele interessante Möglichkeiten geschaffen; Pascal-Programmierer könnten neidisch werden.

Was immer wieder zu zahlreichen Kontroversen über Forth geführt hat, ist die Zahlenschreibweise. Nicht die übliche Notation wird verwendet, sondern eine klammerfreie Schreibweise, auch umgekehrte polnische Notation genannt, die ebenfalls in zahlreichen leistungsfähigen Taschenrechnern zum Einsatz kommt. Mit dieser Schreibweise wird nicht nur eine Klammerfreiheit erzielt, sondern die Parameterübergabe extrem vereinfacht. Hier nun einige Beispiele:

Operation	Forth-Notation
2 + 5	2 5 +
3 - 4	3 4 -
6 * 7	6 7 *
8 / 2	8 2 /
(2 + 5) * 3	2 5 + 3 *
(4 + 8) / 4	4 8 + 4 /
(25 - 4) / 7	25 4 - 7 /

Auf den ersten Blick mag diese Notationsform sehr fremd anmuten, jedoch sind die Schreibregeln vollkommen konsistent und im Grunde recht primitiv, so daß man sich schnell an die neue Schreibweise gewöhnen kann. Auf jeden Fall rührt die enorme Übersetzungsgeschwindigkeit von Forth-Programmen zu einem wesentlichen Teil von dieser Notation her.

Forth-Programme sind meistens sehr speichereffizient, öfters belegen sie weniger Speicherplatz als vergleichbare Maschinenspracheprogramme. Die Ausführungsgeschwindigkeit, gerade mit modernen Prozessoren, ist sehr hoch, so daß Forth des öfteren für Echtzeit-Anwendungen eingesetzt wird.

Für unsere Rechner existiert leider noch keine ANS-Forth-Implementation. Ich selber habe zwar einmal damit angefangen, eine 32-Bit Implementation zu schreiben, die Rechner mit bis zu 1 MB RAM unterstützt, mußte aber wegen Zeitmangel die Sache wieder fallen lassen. Mittlerweile bin ich zur Erkenntnis gekommen, daß es sinnvoller wäre, zuerst eine Umsetzung zu schreiben, die den Zusatzspeicher als RAM-Disk verwendet und darauf aufbauend vielleicht einmal eine Version evolutionär zu entwickeln, die den Zusatzspeicher als Programmspeicher mitverwaltet. Wer sich daran probieren will, dem wünsche ich viel Erfolg dabei.

Rainer Hansen

ATARI magazin - Hardware - ATARI magazin

ROM-Disk 512KB

Achtung: Neue Preise

Die meisten unter Ihnen kennen dieses Produkt aus einem der Magazine im letzten Jahr. Dort wurde die ROM-Disk ausführlich vorgestellt.

Für viele unter Ihnen wird dieses Produkt noch interressanter, wenn der Preis noch ein wenig niedriger liegen würde. Mit der neuesten Platinenrevision konnte dieses Ziel verwirklicht werden. Die Platinengröße konnte um ca. 30% geschrumpft und außerdem die Hardware bestückungsfreundlicher ausgelegt werden. Welche Nachteile haben Sie dadurch?

Im wesentlichen wohl keinen durchgeführten Expansionsport mehr. Die ROM-Disk wird nun seit 1989 vertrieben, aber der durchgeführte Port wurde wohl nie genutzt. Also stellt die Einsparung auch keinen Verlust dar. Allein durch diese Maßnahmen konnte der Preis um 30,- DM gesenkt werden. Für alle, die noch einmal an die Leistungsmerkmale der ROM-Disk erinnert werden möchten, ein kurzer Überblick:

1. Flexibel durch Emulation einer Diskstation
2. Mehr als 95% aller Software ohne Einschränkung lauffähig
3. Ladezeiten für z.B. S.A.M. ca. 3 Sekunden!!
4. Das schnellste Ladeprinzip, das es für den XL/XE gibt
5. Einfachste Bedienung durch Menüwahl
6. Booten von der ROM-Disk, kein Problem
7. Einfache Installation
8. Top-Qualität durch Industriefertigung
9. Höchste Kompatibilität
10. usw., usw., usw.

ROM-Disk 512 KB ohne Eprom für

XL: Best.-Nr. AT 236	DM 119,-
XE: Best.-Nr. AT 237	DM 135,-

ROM-Disk 512 KB mit 8 Eproms für

XL: Best.-Nr. AT 238	DM 169,-
XE: Best.-Nr. AT 239	DM 185,-

Speedy 1050

Diese Hardwareerweiterung sorgt für eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit Ihrer Floppystation 1050. Dies ist jedoch nicht alles. Neben der bis zu 4 mal schnelleren Übertragungsgeschwindigkeit, können Sie echte Double Density (180KB) pro Diskettenseite beschreiben. Auch Sicherheitskopien von Ihren kopiergeschützten Originalen können Sie anfertigen (Backup Programm befindet sich auf der Systemdiskette). Als weiteres Plus kann man das DOS aus dem ROM bezeichnen. Booten Sie mit geöffneter Laufwerksklappe, so ist in wenigen Sekunden das Bibo-DOS geladen. Auf der Systemdiskette befinden sich neben dem Bibo-DOS zahlreiche Utilities wie ein Diskmapper, ein Highspeed Sektorkopierer und vieles mehr. Lötarbeiten sind bei der Speedy 1050 nicht erforderlich. Wenn Sie genauso schnell sein wollen, greifen Sie noch heute zu.

Best.-Nr. 110	DM 99,-

TURBO-LINK ST/PC

Falls Sie einen Atari XL/XE und einen Atari ST oder einen PC besitzen, dann führt kein Weg daran vorbei - Sie müssen sich den Turbo-Link einfach anschaffen. Er bietet Ihnen eine komfortable Kopplung zwischen dem "kleinen" und "großen" Atari. Damit lassen sich Daten zwischen beiden Rechnern austauschen. Das ist aber bei weitem nicht alles: Die spezielle, GEM-unterstützte Software für den ST verwandelt diesen sowohl in ein virtuelles Laufwerk als auch in ein Druckerinterface für den XL/XE. Damit brauchen Sie also nur noch einen Drucker für beide Computer. Das virtuelle Laufwerk im ST läßt sich vom XL wie eine echte Floppy ansprechen: Formatieren, Kopieren von Files oder ganzen Disketten, Booten.... und das alles natürlich auch in Double Density. Auf die so entstandene "Diskette" kann nun auch der ST zugreifen: - Die XL-Diskette kann als ST-File auf 3,5"-Disk oder Festplatte abgespeichert und von hier in sekundenschnelle auch wieder geladen werden. - Reine Datenfiles können ausgewählt und ohne Filter in das ST-Format (und umgekehrt) konvertiert werden. - Bei Textfiles wird zusätzlich eine Wandlung von EOL nach CR/LF durchgeführt. - XL-Bilder im Design Master- bzw. Micropainter-Format lassen sich als Graphics 8-Bild auf dem ST Monitor darstellen und in die Formate Degas, Doodle, STAD oder Neochrome wandeln. Im Lieferumfang ist das anschlußfertige Interface mit 2m abgeschirmtem Datenkabel, umfangreiche Software und eine dt. Anleitung enthalten.

Best.-Nr. AT 149 ST-Vers.	DM 119,-
Best.-Nr. AT 155 PC-Vers.	DM 119,-

Adapter

Mittels Adapter läßt sich mit Turbo-Link XL/XE auch DFÜ auf dem XL betreiben.

Best.-Nr. AT 150	DM 24,90

Floppy 2000 OS - Speedy OS

Für alle Floppy 2000 Besitzer (I+II) sowie Benutzer einer Speedy 1050 gibt es ein leicht modifiziertes Betriebssystem. Sicherlich kennen Sie die Geschwindigkeit der Floppy, wenn nicht mit dem entsprechenden DOS (Bibo-DOS Fast, Turbo-DOS etc.) gearbeitet wird. Mittels des Floppy 2000 OS, welches in Ihrem XL/XE installiert wird, steht Ihnen die Ultra-Speed direkt beim Einschalten zur Verfügung. Ob nun DOS 2.5, DOS 3 oder die "Normal-Versionen" des Bibo-DOS oder Turbo-DOS, höchste Datenübertragung dank des geänderten OS. Ein MUSS für alle Floppy 2000 und/oder Speedy 1050 Besitzer. Ein wenig Erfahrung mit dem Lötkolben sollte vorhanden sein. Geliefert wird das OS im Eprom, mit deutscher Anleitung und Beschreibung. Einsetzbar in alle XL Modelle (auch 600XL) sowie alle XE-Varianten.

Best.-Nr. AT 283	DM 19,-

Centronics Interface II

Jeder, der einen Drucker mit Centronics Schnittstelle an seinen Atari Computer anschließen will, kommt um die Anschaffung eines Interfaces nicht herum. Der Anschluß erfolgt direkt am I/O Port der Floppy (oder der Datasette). Die Druckeransteuerung ist kein Problem. Ein 36pol Centr. Stecker ist an dem 1.8m langen, integrierten Kabel schon vorhanden. Vorteile dieses Interface: Keine Lötarbeiten, der Expansionsport bleibt frei, bei XE Modellen wird der Modulschacht und ECI nicht belegt.

Best.-Nr. AT 98	DM 128,-

ATARI magazin - HARDWARE

Speedy XF der Superspeeder

Was in der gesamten Technikwelt noch vor einem Jahr für unmöglich gehalten wurde, einen Speedy 1050 kompatiblen Speeder für das ATARI Laufwerk XF551, ist inzwischen zum Standard geworden!

Diese Superhardwareerweiterung wird in Ihre XF551 eingebaut und macht aus Ihrer XF ein neues mit allen Leckerbissen ausgestattetes Laufwerk. Sozusagen eine Floppy 2000-II mit noch mehr Komfort, noch besserer Softwareunterstützung wird aus Ihrer XF.

Indexlochumgehung?? Gehört der Vergangenheit an! Datenübertragung zu langsam?? Dank des 32KB(!!) großen Zusatzrams auf der Platine sind Übertragungsraten bis zu 96000 Baud möglich!! Software zur Laufwerkssteuerung im ROM, Bibo-DOS im ROM, Copy 2000 2.5x zum Highspeedkopieren von allen Dichten (Single, Medium, Doubel und Quad) im ROM der Floppy.

Dichtenerkennung wird bei der Speedy XF genau wie bei einer 1050 sofort nach dem Einlegen der Diskette selbsttätig vom Laufwerk durchgeführt. Kopieren von Kopiergeschützter Software? Mit der Speedy XF kein Problem.

Der hohe Preis von 179,- DM, welcher der Leistungsfähigkeit des Speeder in jedem Fall gerecht wurde, war ein Grund diese Investition zu verschieben.

Wir konnten den Preis für Sie nochmals senken. Statt der 179,- DM zahlen Sie nur noch 149,- DM. Damit nicht genug. Das später fertiggestellte MS-Copy für Speedy XF, welches zum Einzelpreis von 24,90 DM zu haben ist, packen wir zum "Nulltarif" oben drauf.

Also zugreifen, solange dieses Angebot gilt. Noch einmal:

Bis zu 96000 Baud Übertragungrate

Bibo-Dos mit allen Tools enthalten

Bibo-DOS zusätzlich im ROM

Copy 2000 im ROM

Floppysetup im ROM

MS-Copy zum kopieren, kopiergeschützte Software enthalten

Indexlochabfrage entfällt

32KB Zusatzram on Board

64KB ROM on Board

Einbauservice durch den Hersteller (30,- DM)

Ausführliches Handbuch in deutscher Sprache

und vieles mehr zum Superpreis für unsere Kunden

Speedy XF 149,- DM incl. MS-Copy für XF

Best.-Nr. AT 284 DM 149,-

256KB für alle XL/XE

Für die bekannte Ramdisk "Megaram III" können wir Ihnen zum Jahresabschluß ein Superangebot machen. Der Preis wurde in Zusammenarbeit mit dem Hersteller noch mal gesenkt. Noch einmal kurz die technischen Daten:

256KB Ramdisk voll kompatibel zum 130XE Standard.

Einbau in alle XL/XE mit mindesten 64KB Ram (Ausnahme Game Console).

Bibo-DOS im Lieferumfang enthalten.

Tools zur Ramdisknutzung und Test auf Disk dabei

Ausführliche Anleitung in deutscher Sprache

Einbauservice durch den Hersteller (30,- DM)

Sonderpreis 129,- DM

Best.-Nr. AT 250 DM 129,-

Bibomon XL/XE

Auch hier ist wieder eine Preissenkung zu melden. Der bekannte Hardwaremonitor (Beschreibung siehe an anderer Stelle in dieser Ausgabe) wurde nun für Sie im Preis gesenkt. Natürlich ohne Einbußen in Qualität und Funktionsumfang.

Bibomon XL/XE

Best.-Nr. AT 244 DM 99-

Bibomon XL/XE incl. Biboassembler im ROM

Best.-Nr. AT 262 DM 119,-

SIO-Kabel

Wir haben wieder einen größeren Posten der ATARI Datenkabel reinbekommen. Ob nun als Reserve oder zum Basteln, ein Datenkabel sollte in jedem ATARI Haushalt zur Verfügung stehen. Diese 13poligen Kabel (z.B. Anschluß Floppy an Computer) sind nun eine echte Rarität, sichern Sie sich zum kleinen Preis Ihr Exemplar. Das ganze liefern wir in der Weltrufqualität von Lindy. Preis per Stück 15,- DM.

Best.-Nr. RP 7 DM 15,-

SIO-Buchsen

Sie kennen sicherlich die Buchsen an Ihrem Computer, Ihrer Floppy, welche mittels des Datenkabels miteinander verbunden werden. Auch hiervon haben wir einen Restposten für Sie auftreiben können. Diese Buchsen werden weltweit schon seit vielen Jahren nicht mehr produziert, umso mehr können freuen wir uns, diese Exoten bei uns im Angebotssortiment zu haben. Für alle Bastler sicherlich ein Leckerbissen. Angebot gilt so lange der Vorrat reicht.

Best.-Nr. AT 321 DM 10,-

SIO-Stecker

Das Gegenstück zur Buchse ist der Stecker, auch hiervon haben wir einen großen Posten zum günstigen Preis für Sie ergattern können. Die Ausführung ist in der Super Lindy-Qualität zu haben. SIO-Stecker Stück 5,- DM.

Best.-Nr. AT 322 DM 5,-

Leitfaden V

Eine sehr wichtige Komponente der Dialogschnittstelle ist die Ausgabe von Informationen jeglicher Art. Wichtig sind zweckmäßige und nützliche Informationen.

Regel 20

Zeigen Sie die Ergebnisse mit angemessenen, ergänzenden Erklärungen an.

Der nachfolgende Programmabschnitt zeigt den Wert 5 nach der Ausführung an. Diese Anzeige ist nur zweckmäßig, wenn man weiß, daß von 25 die Wurzel berechnet werden soll:

```
100 LET A=25
110 LET B=SQR(A)
120 PRINT B
```

Eine verständlichere Ausgabe würde die Anweisung:

```
120 PRINT"Die Wurzel von ";A;" ist ";B;"." generieren.
```

Es würde nicht nur die Zahl 5, sondern die Meldung:

Die Wurzel von 25 ist 5. ausgegeben.

Regel 21

Versehen Sie jede Tabelle mit einer Überschrift.

Eine Überschrift ist wichtig zum Verständnis einer Tabelle. Auf jeder neuen Seite sollte die Anzeige der Überschrift wiederholt werden. Tabellen sind ein geeignetes Mittel zur formalen Darstellung einer Ausgabe, sie lassen Beziehungen zwischen einzelnen Ausgaben erkennen.

Regel 22

Ordnen Sie die Ausgabe so, daß sie einfach zu lesen ist.

Eine klar gegliederte Ausgabe erleichtert das Lesen, fördert die Übersicht und ist ein Ausdruck eines durchdachten Konzepts.

Regel 23

Entwerfen Sie die Ausgabe so, daß eine gewisse Form entsteht.

Es reicht meistens nicht aus, Tabellen mit einer Überschrift zu versehen. Mittels Einrücken, Leerzeilen und einer Spalteneinteilung muß die Ausgabe an die Überschrift angepaßt werden. Vergleichen Sie hierzu die beiden Ausgaben:

Ausgabe 1:

Tabelle der Quadrate und Kubikzahlen der Zahlen 1 bis 5

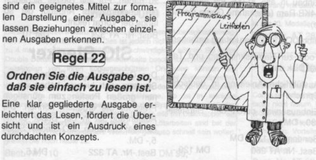
1	1	1
2	4	8
3	9	27
4	16	64
5	25	125

Ausgabe 2:

Tabelle der Quadrate und Kubikzahlen der Zahlen 1 bis 5

Zahlen	Quadrate	Kubikzahlen
1	1	1
2	4	8
3	9	27
4	16	64
5	25	125

Ganz klar, Ausgabe 2 ist einfacher zu lesen und sieht ansprechender aus. Mit Hilfe von kariertem Papier läßt sich die Programmausgabe planen.



Leitfaden VI

Ich heiße Sie wieder herzlich willkommen und stelle Ihnen diesmal weitere nützliche Regeln zur Ausgabe von Daten vor.

Regel 24

Wählen Sie sinnvolle Ausgabetexte

Während der Programmentwicklung, besonders in der Testphase, ist es wichtig sich möglichst viele Zustände von Variablen anzeigen zu lassen, wie beispielsweise von Schleifenvariablen oder Zwischenergebnisse, um einen korrekten Programmablauf sicherzustellen. Für den Benutzer sind diese Informationen überflüssig und stören zudem das Erkennen der wesentlichen Informationen - der eingegebenen Daten und der Resultate. Diese sollten klar gekennzeichnet und dokumentiert werden.

Regel 25

Achten Sie darauf, daß alle Antworten vollständig sind

Fehlerhafte Eingaben sollten als solche gekennzeichnet werden und dem Benutzer sollte eine Möglichkeit zur Korrektur gegeben werden. Von besonderer Bedeutung ist, zu überprüfen, daß der Benutzer keinen Hinweis überlesen hat und der Benutzer wegen einer überlesenen Nachricht nicht versteht, warum seine Eingabe falsch sein soll.

Zu den Überprüfungspunkten gehört auf jeden Fall der Test, ob unvollständige Daten vom Benutzer eingegeben worden sind. Die Überprüfung sollte direkt nach der Eingabe erfolgen bzw., soweit möglich, während der Eingabe.

Regel 26

Geben Sie dem Benutzer alle benötigten Informationen

Lange und unnötige Erklärungen und Kommentare sollten Sie vermeiden.

Erläutern Sie die Ergebnisse in wenigen prägnanten Sätzen.

Regel 27

Vermeiden Sie obskure Abkürzungen und unübliche Symbole

Während Abkürzungen im Programmtext nützlich sein können, sind sie zur Ergebnispräsentation fehl am Platz. Allgemein übliche Abkürzungen, wie beispielsweise GmbH oder DM, fallen natürlich nicht unter diese Regel.

Regel 28

Die Überprüfung und Korrektur von Eingabedaten sollte jederzeit möglich sein

Durch die Anzeige der eingegebenen Daten kann der Benutzer sie auf mögliche Fehler, redundante und fehlende Informationen hin überprüfen. Je umfangreicher ein Programm ist und je wichtiger die Eingabedaten sind, desto umfangreicher sollten die Überprüfungs- und Korrekturmöglichkeiten sein. Ein sehr kurzes Programm, beispielsweise zum Berechnen des arithmetischen Mittels einer eingegebenen Zahlenfolge muß über wesentlich weniger Korrekturmöglichkeiten verfügen als ein Programm zur Steuerung eines Kernkraftwerkes.

Regel 29

Wählen Sie horizontale anstatt vertikale Ausgabeformate

Vertikale Formate sind schlechter zu lesen und so angeordnete Datenkolonnen passen oft nicht auf eine Seite. Beispiel:

Vertikales Format

Tabelle der ersten 25 Primzahlen

2
3
5
7
11

Kein Platz mehr!

Horizontales Format

Tabelle der ersten 25 Primzahlen

2	3	5	7	11
13	17	19	23	29
31	37	41	43	47
53	59	61	67	71
73	79	83	89	97

Alle Zahlen passen in 5 Zeilen!

Rainer Hansen

MINESWEEPER

Es handelt sich hierbei um einen Brainkiller, der dieses Wort mehr als verdient, denn da muß man echt gut überlegen und aufpassen, daß der Kopf nicht zu qualmen anfängt.

Man hat ein Spielfeld, dessen Größe sich nach dem Level (1-4) richtet. Alle Felder sind herumgedreht. Man muß nun mit seinem Cursor Felder anwählen, die man dann umdreht. Erwischt man eine Bombe, so ist Spielende. Bei einem Leerfeld werden zahlreiche andere Leerfelder aufgedeckt.

Am meisten kommen aber die Zahlenfelder vor: Die Zahl signalisiert dem User, mit wieviel Bomben bei den benachbarten Feldern zu rechnen ist. Tja und so muß man eben die Levels schaffen.

Harald Schönfeld zeigt mal der Welt, was ein richtiger Brainkiller ist, der zudem sehr sehr sehr sehr motiviert.

Nr. AT 222 Sparangebot DM 9,90

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post, Postfach 1640, 75006 Bretten

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht vollständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier <u>nur DM 2,50</u>.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Das neue ATARI magazin

O AM 1/91	DM 5,-	O AM 2/91	DM 7,50	OAM 3/92	DM 10,-
O AM 4/92	DM 10,-	O AM 5/92	DM 10,-	O AM 6/92	DM 10,-
O AM 7/92	DM 10,-	O AM 8/92	DM 10,-	O AM 1/93	DM 10,-
O AM 2/93	DM 10,-	O AM 3/93	DM 10,-	O AM 4/93	DM 10,-
O AM 5/93	DM 10,-	O AM 6/93	DM 10,-	O AM 1/94	DM 10,-

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name	Straße
PLZ/ORT	
O Bargeld (keine Versandkosten)	O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Ein kleiner Auszug

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 4/95

erscheint Ende Juni

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Ulf Petersen, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Rainer Caspary, Falk Büttner

<u>Vertrieb:</u> Nur über den Versandweg

<u>Anschrift:</u>
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

<u>Manuskript- und Programmeinsendung:</u>

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.

Großer Programmierwettbewerb

Machen Sie mit - es lohnt sich !!!

Preise im Gesamtwert

von 400,- DM

Programmieren Sie ein Spiel, eine Anwendung oder ein nützliches Hilfsprogramm für den Atari XL/XE.

Gleichgültig ob in Basic, Assembler, Turbo-Basic oder in Quick programmiert, nehmen Sie teil an unserem Programmierwettbewerb!!!

1. Preis: Gutschein in Höhe von DM 75,-

2.-5. Preis: Gutschein in Höhe von DM 50,-

6.-10. Preis: Gutschein in Höhe von DM 25,-

Schicken Sie Ihre Programme an

Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten